•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

Concurso Tomb Raider Chronicles: Regalamos 10 camisetas y 10 juegos

EDICION ESPAÑOLA

COMPUTER GAMING WORLD

www.gamespot-es.com

Nº 63 • Febrero• 2001
695 ptas. / 4,16 euros

Reviews

- Blade: The Edge of Darkness
- Theme Park Inc.
- The Moon Project
- Worms World Party
- Mech Warrior IV
- Project I.G.I.
- Dinosaurio
- Roma
- Oni

Previews

- Necronomicon
- Quake III Team Arena
- NBA Live 2001
- Fallout Tactics
- Star Trek: The Fallen

Reportaje

Commandos 2: Te contamos todo sobre la nueva producción de Pyro

Emperor: Battle for Dune

Regreso a Arrakis

américa ibérica

8 424094 401017 00063

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 720 ptas. / 4,31 euros

Guión escrito por
PAULO COELHO

La Leyenda del profeta y del asesino

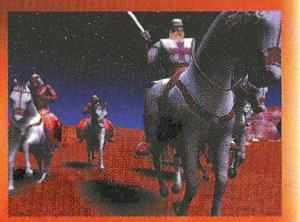
"1249, en tierras de Levante.
Dos hombres inscriben su nombre
en la historia del desierto,
uno por la vía de las armas,
el otro con la palabra.

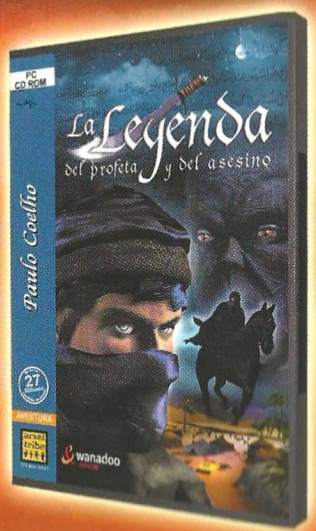
Está escrito que un día el primero
juraría la muerte del otro..."

Todo el universo de Paulo Coelho
en una gran búsqueda
que combina aventura, acción
y combates tácticos.

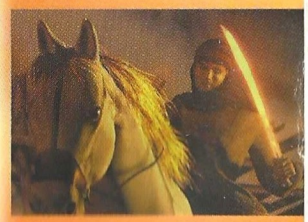
5 capítulos con varios
personajes de increible realismo.

Traducido y doblado al castellano





PC CD-ROM
y MACINTOSH



De los creadores de
Pilgrim, Ring, Fausto
y Pompeya

arxel tribe
It's about content

wanadoo
France Telecom Group

Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80
Fax 91 725 90 81

FRIEND WARE
www.friendware.es

© 2000 THE ARXEL GUILD / Index / France Télécom Multimedia Edition - All rights reserved.

COMPUTER GAMING WORLD

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactor Jefe:
José María Martín
Redactores y colaboradores:
Alfonso Catena, Jose Villalba, Alfredo Biurrun, Jose Luis Coto, David de la Escalera, Mariano Tortosa, Mariano Gómez
Diseño: Fernando de Miguel
Producción:
Juan Francisco Larramendi
Redacción: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 26 80

Publicidad

Presidente: Julio Grande y Andrés
Director General: Carlos Rivas
Jefe Publicidad Madrid: José Manuel Hernández
Jefa Publicidad Cataluña: Esther Codina
Coordinadora: Pilar Torregrosa
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 27 92

Edita
américa ibérica
www.eai.es

Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande Rodríguez
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Producción:
Pedro de Lucas
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

Venta de números atrasados y suscripciones
Editorial América Ibérica S.A.
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA

Distribución
DISPAÑA
España: Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Copyright ©2000 Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización."

Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

editorial

Lo ético y lo patético

El año 2000 nos dejó como despedida, en sus últimas semanas, dos importantes noticias para el mundo del videojuego. Por un lado, y después de mucho tiempo esperándolo, ha sido presentado el Código Ético que regirá a partir de ahora nuestro sector. Por otro, y con sólo una semana de intervalo –más que una casualidad, me temo–, Amnistía Internacional hizo público un informe donde denuncia que, tanto los videojuegos como las revistas que sobre ellos tratan, fomentan el uso de la tortura y la violación de los derechos humanos, poniendo especial énfasis en el hecho del acceso por parte de menores a sus contenidos.

Respecto a lo primero, el Código Ético presentado el 21 de Diciembre de 2000 en el Instituto Nacional de Consumo, y en cuya redacción además de la ADESE (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento) han participado otros organismos como el propio Instituto Nacional de Consumo, y diferentes asociaciones relacionadas con la infancia y el mundo del cine (en cuyo modelo de calificación de películas se ha inspirado el Código para los videojuegos), sólo podemos felicitarnos por la redacción de un documento necesario y acertado, al que se han adherido la mayor parte de fabricantes y distribuidores de videojuegos de nuestro país, y que servirá entre otras cosas para que a partir de ahora todos los juegos que salgan al mercado lleven una llamativa pegatina, que indicará la edad a partir de la cual es recomendable su utilización.

Si el Código es suficiente, si en vez de vinculante para las empresas que a él se han adherido debería ser obligatorio, y si se deberían establecer cuantiosas multas para quienes lo incumpliesen, son ya otros temas que tal vez haya que abordar en un futuro, pero de momento el primer paso está dado, y creemos que es plenamente satisfactorio para todas las partes.

De lo segundo, y empezando por manifestar nuestro respeto y admiración por una organización como Amnistía Internacional, que tanto ha hecho por defender los Derechos Humanos en el mundo, tenemos que decir que después de leer detenidamente su informe publicado a finales del año pasado, nos vemos obligados a decir que este texto es, por decirlo suavemente, incorrecto, partidista y que no está suficientemente documentado. Lo peor, es que tratando un tema tan serio, da la impresión que Amnistía Internacional ha buscado más la publicidad que le podía proporcionar meterse en un berenjenal como éste, que investigar de verdad y en profundidad el tema.

¿Por qué no han acudido a expertos que ratifiquen su opinión de que los contenidos de los videojuegos pueden ser perjudiciales? ¿Por qué no han esperado –sabiendo que se iba a presentar– a que fuera hecho público el Código Ético para opinar sobre él? ¿Y por qué no cargan las tintas contra otros medios de entretenimiento, como la televisión, que atiborran a los menores con contenidos llenos de violencia? ¿Tal vez porque necesitan de ese medio para darle publicidad a sus acciones? De sus acusaciones a las revistas, mejor ni hablar...

Jose Emilio Barbero
Página Web: www.computergaming-es.com
Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com

sumario

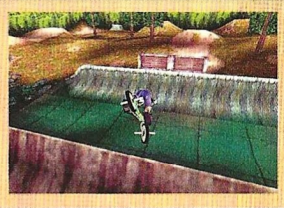
NÚMERO 63 • FEBRERO • 2001

En portada:

El "romance" de Westwood con Dune va ya para largo. Con este serán cuatro los juegos que la compañía americana haya dedicado al universo creado por Frank Herbert, y lo mejor de todo es que cada uno de ellos nos ha ofrecido una calidad fuera de lo común. La nueva entrega ofece como mayor novedad el paso a las 3D.

Oni

Blade: The Edge of Darkness



Dave Mirra Freestyle BMX

REPORTAJES

Emperor: Battle for Dune 26

La historia continúa. Resucitada la historia que dio vida a Dune, con los mismos personajes y elementos de juego, pero trasladados al espacio de las tres dimensiones; los creadores de las anteriores entregas "Dune", "Dune 2" y "Dune 2000", están dando los últimos retoques a su creación más esperada.

Comandos 2 32

Regreso al frente. Mucho hemos tenido que esperar desde que aparecieran el Comandos original y su ampliación. Esta vez se trata de un juego independiente, reformado en algunos de sus aspectos pero con la misma filosofía y el mismo buen hacer de la primera entrega de la saga. Aquí encontrarás toda la información sobre este esperado título.

AVENTURA/ROL

Roma 40

Un espacio para la traición. Hace un año que el César, Julio César fue asesinado. Atrapada en un complot sembrado de asesinatos y miseria, Aurelia, tu amada se ha visto encarcelada y acusada de haber asesinado a su marido. Si no actúas con rapidez, la miseria corromperá a la Ciudad Eterna.

Chicken Run 42

Evasión en la granja. Con una clara vocación infantil, esta aventura gráfica llega hasta nosotros siguiendo los pasos de la famosa película de "plastilina". Esta vez, para las gallinas evasoras conseguir su objetivo sólo depende de ti.

Zipi y Zape: "La Vuelta al Mundo" y "El Tonel del Tiempo" 44

Los hermanos Zapatilla en versión digital. Tres aventuras gráficas en dos, siguiendo la línea de los últimos "mortadelos", nos ofrecen las aventuras de estas dos criaturas que más que un par, parecen legión. ¿Podrás estar a su altura? Come bien y descansa: no pararán. Incordian mucho...

Hellboy 46

Gran cómic, mediocre juego. Nacido de una hembra humana en el infierno, este personaje protagonista de uno de los más aclamados cómics de horror es la piedra angular en la que se sustenta un juego que no alcanza los niveles de calidad esperados. ¿Cuál es la razón? En el interior de nuestra revista encontrarás las respuestas que buscas.

ESTRATEGIA

Theme Park Inc. 48

¡Vuelve al parque! Se trata de la tercera entrega de la saga. La gestión de un parque de atracciones es un negocio complejo, duro y lleno de vicisitudes. Si te gustaron los títulos anteriores, éste te va a encantar. Nunca dejes tus propiedades en manos de desconocidos... Nadie las rentabilizará tan bien como tú mismo.

Starfleet Command II: Empires at War 50

Volver a empezar. Exhibiendo un aspecto externo increíble y con una fuerte proyección hacia el universo online, este juego, basado en el mismo de mesa, ofrece importantes ventajas a la hora de seducir, entretener y jugar. Parece que esta vez, la saga Star Trek promete algo bueno.

Far Gate 52

Una puerta en la inmensidad. En lo más profundo de la galaxia, los Nue Guyen, seres orgánicamente adaptados a las más rigurosas condiciones del espacio, han decidió terminar con una amenaza potencial: la existencia de los seres humanos. Toda una colonia ha sido eliminada pero las fuerzas de la Humanidad no quedarán impasibles.

Panzer General III: Scorched Earth 54

Y de nuevo, el frente ruso. Pocas cosas nuevas encontrarás en este juego, que no hayas visto en otras producciones de SSI. Parece que la empresa creadora no ha dedicado mucho tiempo a la innovación. No obstante, algunos elementos de calidad pueden salvar la reputación de esta entrega en el género de la estrategia.

The Moon Project 56

De la Tierra a la Luna. Podríamos considerarlo como la continuación de Earth 2150. Los mismos elementos de juego, pero con otro ambiente distinto, desarrollan un producto similar que a todos dará que pensar. Y es que cuando las cosas no andan bien, cualquier sospecha se convierte en una seria duda.

Airline Tycoon 58

El despegue de Monte Cristo. Aunque su aspecto, a primera vista parece un tanto infantil, los creadores de este título han puesto toda la carne en el asador. En castellano y con un modo de juego libre, el diseño de las misiones propone una presentación progresiva de las capacidades estrategas necesarias para sacar a flote una compañía aérea.

Worms World Party 60

¡Cuanta guerra dan los gusanitos! Es la enésima vez que tendremos oportunidad de destrozar un regimiento de gusanos luchadores. En el juego que nos ocupa las mejoras son evidentes, el interfaz más cómodo y la evolución del título hacia un producto más elaborado se hace patente. No te defraudará.

COMPUTER GAMING WORLD

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

Scooby Doo: El Misterio del Parque de Atracciones 62

Siente el sabor del miedo... Estarán todos los personajes de la famosa serie de dibujos animados. Villanos y héroes asustadizos se darán cita en un juego de estrategia que, con aspecto y gags de dibujos animados, propone retos importantes. No te fíes de las apariencias, si cometes un error, será tu perdición.

Squad Leader 64

La guerra en Normandía. La estrategia por turnos, el clásico ámbito en donde evolucionaros los juegos de estrategia, se presenta ahora como la propuesta más firme en donde podremos desplazar a nuestro antojo todas o algunas de las unidades que tendremos bajo nuestro mando.

ACCION

Blade: The Edge of Darkness 66

Con cuatro años de retraso...¡el análisis de Blade! Ha sido una de las superproducciones del panorama creativo español más esperadas en los últimos meses. Su lanzamiento se ha visto retrasado pero al final, tendremos oportunidad de conocer los entresijos de esta maravilla de la técnica. Os presentamos Blade sin tapujos ni ornamentos.

Oni 70

Animé interactivo. No te confundas a la hora de pensar que esta producción nos llega directamente desde el Japón. Sus creadores son norteamericanos, pero han sabido insuflar los principios de este estilo creativo en los principales elementos de juego. Oni te sorprenderá, pero serás tú quien deberá sorprender a los protagonistas del juego.

Project I.G.I. I'm Going In 74

Hasta el infinito y más allá. ¿Qué cómo se hace eso de adaptar el motor de un simulador de vuelo a las exigencias creativas de un juego de acción? Pues no sabemos, la verdad, pero el caso es que el resultado es excelente. ¡Averígualo!

Dinosaurio 78

En busca del tiempo perdido. Como era de esperar, la película de Disney ha dado paso a su correspondiente especie para PC. Los dinosaurios invadirán las pantallas de nuestros ordenadores, pero tú tendrás que guiarlos a través de un mundo totalmente en 3D hasta conseguir un inalcanzable objetivo final.

Mechwarrior 4: Vengeance 80

Sangre, metal y furia. Saturado de mejoras, evolucionado hasta límites que nunca sospechamos, la cuarta parte de la saga ofrece posibilidades que pocos juegos se atreven a ofrecer. Lejos de decaer, Mechwarrior vive una auténtica renovación: la edad de oro ha vuelto a los juegos de acción.

Magical Racing Tour 82

Mágico mundo de motor. Diversión asegurada, juego en 3D, elementos de humor y risas. Añádase algún personaje de Disney y varias parcelas de ironía para obtener el cóctel más explosivo de la temporada. No es que dé mucho de sí, pero lo cierto es que pasaremos buenos momentos con un alto nivel de adicción asegurada.

Motocross Manía 84

La carrera irreal. Espectaculares escenas, saltos increíbles y alguna secuencia que otra en donde la realidad supera a la ficción, es la propuesta más arriesgada de los creadores de aquel Edgar Torrontera`s Extreme Biker. El producto que ahora ofrecen parece más elaborado, pero aún falta camino para levantar al público de sus asientos...

DEPORTES

Dave Mirra Freestyle BMX 86

Oro, incienso y "Mirra". El mundo de las acrobacias sobre moto parece querer asentarse en el ámbito del PC. Al menos no sufriremos la inoportuna influencia de la fuerza de la gravedad en nuestros cuerpos. Eso sí, las propuestas expuestas hasta ahora no son muy alentadoras, si bien, como siempre pasa, los elementos que se inician en un género al principio son muy básicos.

SIMULACION

F1 Championship Season 2000 88

Conducción indisciplinada. No lo vamos a negar: no es el mejor que hemos probado, pero este simulador de Fórmula 1 es bueno. Vistas de cámara en cualquier ángulo, una buena base de datos y ambientes sonoros creíbles, dan al juego una oportunidad. En el apartado de la jugabilidad, la realidad es otro cantar.

Warm Up! 90

Pilotos en un mundo fugaz. A pesar de los impresionantes gráficos que ofrece el juego, no es oro todo lo que reluce. El dificultoso control de los coches y la carencia de licencias de la FIA no contribuyen a sostener el armazón de un título en donde el realismo en la conducción brilla por su ausencia...

secciones

6 Léeme.bat

La última actualidad está contenida en estas páginas. Como puedes comprobar, no serás el último en ponerte al día. Nuestra redacción trabaja sin descanso para ofrecerte las más recientes novedades casi... antes de que se produzcan.

8 Interfaz

De la preocupación por terminar algunos de los juegos más comerciales se está pasando al interés por mejorar vuestros equipos, o adquirir soft o hardware. ¡No lo dudéis! Os ayudaremos en lo que haga falta.

10 Hardware

Un gamepad y la más sofisticada y completa creación en cuanto a sonido de altas prestaciones son las dos estrellas que ocupan, este mes, el firmamento dedicado al hardware en nuestra revista.

13 Zona Alfa

Cuatro prometedoras creaciones harán las delicias de grandes y pequeños en los meses venideros. Tras la resaca navideña las productoras de juegos para PC no se duermen en los laureles y pretenden mantener los niveles creativos alcanzados durante todo el año.

19 Zona Beta

Algunos de los títulos más esperados están a punto de hacer su aparición en nuestro mercado. Aventuras gráficas, juegos de acción, estrategia, simuladores... Nada escapa a nuestro control y, en ese afán de manteneros informados, os presentamos este mes las diez mejores propuestas. ¡El juego continúa!

92 Top Secret

El juego estrella de Shiny, Sacrifice, la segunda parte de Baldur's Gate y Resident Evil III componen la trilogía de soluciones que encontraréis en nuestra sección dedicada a desenterrar los secretos más escondidos de los juegos.

130 Top CGW

Encontraréis significativos cambios en la lista de los juegos más votados. Provocados, como es natural, por la avalancha de productos aparecidos durante estas Navidades, las novedades abundan.

Si quieres una lista para guiarte a la hora de adquirir un buen juego, aquí tenéis la más fiable.

Calificación de edad para los juegos

El pasado 21 de diciembre se presentó en Madrid, en el Instituto Nacional de Consumo, el Código Ético para la Regulación de los Videojuegos. El acto, encabezado por la directora de esta entidad, Dolores Flores Cerdán, y el presidente de la Asociación de Distribuidores y Editores de Software Españoles (ADESE), Ignacio Pérez, contó con la asistencia de representantes de la práctica totalidad de las empresas del sector.

Como respuesta a una petición del Senado en 1999, ADESE fue convocada en el Instituto Nacional de Consumo para que los juegos de ordenador y consola tuvieran una calificación de edad. Después de múltiples reuniones con diferentes agentes sociales, se ha elaborado un cuestionario que cada distribuidora ha de cumplimentar para otorgar la calificación de edad a cada título.

Así, las etiquetas indicarán recomendaciones para todos los públicos y mayores de 13, 16 y 18 años. A este acuerdo de cumplimiento voluntario se han adherido todos los integrantes de ADESE (Acclaim, Dinamic Multimedia, Electronic Arts, Friendware, Havas Interactive, Infogrames, Proein, Sega, Sony y Ubi Soft). Las cuatro empresas restantes (Konami, Microsoft, Nintendo y Virgin), han mostrado su voluntad de suscribir un acuerdo en términos similares, si bien su no pertenencia a ADESE impedirá el uso de una etiqueta común. En cualquier caso, estas cuatro compañías ya utilizan los sistemas británico y norteamericano para la calificación de los juegos, sistemas muy parecidos al español.

La fecha que ADESE se ha auto-impuesto para la entrada en vigor de este etiquetado es el 31 de marzo. A partir de entonces, todos los títulos que se comercialicen llevarán la calificación de edad, aunque algunas empresas como Dinamic ya la están poniendo en sus productos.

El "bueno" de Cyprian

Ubi Soft tiene casi a punto un prometedor nuevo título. Se trata de Evil Twin, una aventura de acción 3D en la que el personaje principal es un muchacho de diez años llamado Cyprian. Nuestro personaje se verá transportado hacia un mundo imaginario corrompido por una extraña amenaza, de modo que habrá que indagar para descubrir cualquier tipo de cosa que esté fuera de lugar. Por supuesto, habrá personajes a los que sacar información entablando conversaciones.

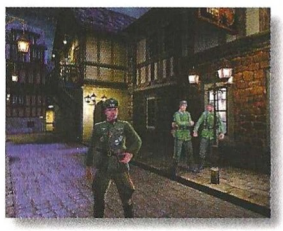
Pero, ¿qué sería de una aventura de acción sin enemigos a los que abatir? Este aspecto es uno de los que más se han cuidado en Evil Twin, principalmente por la variedad de enemigos y segundo porque en pequeño Cyprian tendrá la cualidad de transformarse en Super Cyprian, su faceta más salvaje. Una vez transformados en tan singular personaje, sólo nos quedará repartir golpes a diestro y siniestro bajo una apariencia física mucho más agresiva y, por qué no, divertida.

EL juego está destinado para jóvenes de entre 15 y 25 años, aunque a buen seguro lo jugarán personas con un margen de edad diferente al específico, principalmente por el llamativo argumento del juego y a sus trabajados gráficos.

El juego estará compuesto por 8 islas y más de un centenar de personajes, todos ellos muy originales, y la banda sonora hará las delicias de aquellos que disfrutan con los cuentos de hadas.

Evil Twin estará disponible a partir del mes de marzo.

Medal Of Honor pronto disponible en PC



El mejor "shooter" 3D en primera persona de PlayStation aparecerá para PC bajo el nombre de Medal Of Honor: Allied Assault. Básicamente, el juego incorporará elementos del juego original de PlayStation, aunque teniendo en cuenta el mayor poder del PC, todo será elevado a la máxima potencia, además de todos los nuevos extras que serán incluidos.

El apartado gráfico, como era de suponer, también será superior al visto en la máquina de Sony, a pesar de que esta ya contaba con un motor gráfico majestuoso. Gracias a la mayor capacidad del PC a la hora de gestionar datos y a las potentes tarjetas aceleradoras que hay en el mercado, todos los elementos que aparecen en pantalla muestran un realismo inusitado.

Aún así, hay que tener en cuenta que se trata de un juego que proviene de una videoconsola, y no siempre se realiza una conversión acorde con los gustos del usuario de PC, principalmente por el sistema de control y, aunque no sea el caso, los gráficos, que suelen contar con menos mejoras de las necesarias.

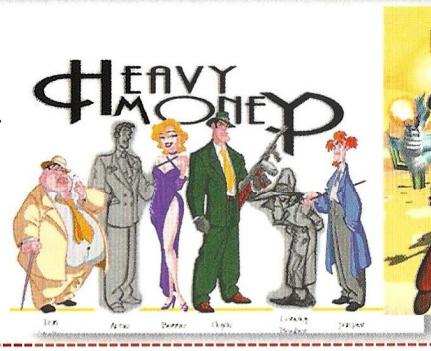
El hecho de que éste nuevo Medal Of Honor cuente con una coletilla distinta a los dos aparecidos para PlayStation augura un juego muy remodelado, aunque aún es pronto para sacar conclusiones precipitadas. De todos modos y teniendo en cuenta el éxito que han cosechado las dos entregas en PSX, es más que probable que en PC sea un éxito rotundo.

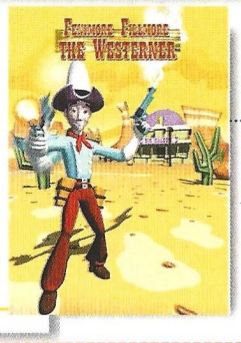
Línea económica de Friendware

Friendware ha anunciado que, a partir de finales de enero lanzará la nueva línea económica Sold Out, que se caracterizará principalmente por la calidad de sus títulos y por el precio de los mismos, sólo 995 pesetas cada uno.

Los primeros juegos que aparecerán bajo este sello son: Broken Sword I y II, Chasm, Worms, Atomic Bomberman y Screamer Rally.

Como se puede ver, la principal virtud de esta serie económica es, además del precio, la variedad de todos los juegos, y eso que son los primeros en aparecer. Según pase el tiempo la lista irá creciendo sin parar, todo con el fin de dar al usuario los mejores juegos al mejor precio.





Nuevos juegos de Revistronic

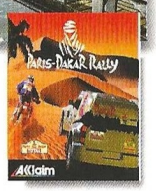
Revistronic, creadores de 3 Skulls of the Toltecs o el más reciente Grouch, están preparando dos nuevos juegos que tienen una pinta realmente maravillosa.

Se trata de Heavy Money y de Fenimore Fillmore The Westerner, dos juegos de temática distinta y sumamente original.

Fenimore Fillmore The Westerner es una aventura gráfica 3D ambientada en el oeste americano, en la que tomaremos el control de Fenimore Fillmore, un joven vaquero aceptado por una simpática familia en su granja. El juego, continuación de 3 Skulls of the Toltecs, además de contar con un aspecto realmente trabajado, tendrá grandes dosis de humor, algo muy habitual en este tipo de juegos, que buscan de cualquier modo que el jugador lo pase en grande.

Heavy Money es una aventura que sitúa al jugador a mediados del siglo XX, lugar en el que tomará el control de unos Bonnie & Clyde ficticios. Todos los personajes del juego están diseñados con un estilo muy caricaturesco, así como los escenarios, que representan los años 30-40 de un modo absolutamente maravilloso, eso sí, con un sentido del humor inusitado.

Ambos juegos están en desarrollo, pero ya dejan entrever todo lo que ofrecerán, que sin duda será algo muy bueno.



Acclaim se hace con el París-Dakar

Acclaim ha adquirido recientemente la licencia exclusiva para publicar un juego basado en la popular competición del París-Dakar. El rally, considerado como uno de los más importantes del mundo, pondrá a disposición del jugador un total de 24 licencias, que incluyen los vehículos más representativos de la competición, como los coches todo terreno, los quads, las motos y los buggies.

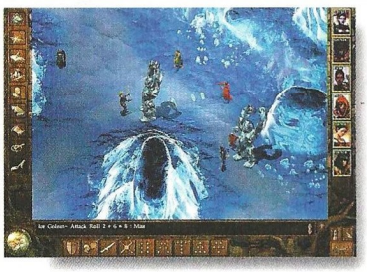
El juego representará esta competición de un modo absolutamente fiel, y la acción transcurrirá en todo tipo de escenarios, como selvas, desiertos de arena, caminos de barro y rocas y todos los lugares típicos por los que la competición transcurre habitualmente.El apartado gráfico promete ser uno de los más elaborados de cuantos se han visto en un juego de estas características, principalmente por la variedad de las situaciones a las que nos enfrentaremos. Dispondrá de 12 escenarios en total, que iremos desbloqueando según avancemos. Una vez hayamos conseguido uno nuevo, éste quedará disponible siempre que queramos jugar en él.

El sistema de juego será muy similar al de cualquier otro juego de rally, de modo que nos tendremos que medir contra el crono constantemente.Aunque aún no tiene fecha prevista de lanzamiento, el juego aparecerá para PC y PS2.

Heart of Winter casi listo

Icewind Dale, uno de los juegos de AD&D más recientes tiene prácticamente a punto su expansión, que se llamará Icewind Dale: Heart of Winter.

Basado en los Reinos Olvidados de Advanced Dungeons & Dragons, incorporará numerosas novedades respecto al juego original, como más personajes y localizaciones, así como hechizos más poderosos. Algunas de las novedades provienen directamente del mismísimo Baldur's Gate II, algo que agradecerán sobremanera los aficionados a este tipo de RPG's. Por supuesto, el engine gráfico es el ya conocido por todos Infinity Engine de Bioware, que tan buenos resultados ha cosechado en las dos entregas de Baldur's Gate.



En la expansión, el jugador tomará el control de Hjollder, un bárbaro procedente del norte, y partiremos de un Nivel 9.

La dificultad del juego estará a la altura del Icewind Dale original, aunque como suele ser habitual se ha incrementado un poco, algo absolutamente necesario.

Si no sucede nada fuera de lo habitual, Icewind Dale: Heart of Winter estará disponible dentro de muy poco tiempo.

Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Alone In The Dark Infogrames	05/01
Anachronox Eidos	03/01
Desperados Infogrames	04/01
Deux Ex 2 Eidos	10/01
Fly! 2001 G.O.D.	05/01
Freelancer Microsoft	08/01
Galleon Interplay	06/01
Myst III Mattel	04/01
Neverwinter Nights Bioware	07/01
Tropico Take2	05/01

Teletipo

Dinamic ha dado un paso fundamental para la distribución de todos y cada uno de sus títulos. Desde este momento, la compañía española afincada en Madrid distribuirá sus juegos más importantes en Rusia y Taiwán, aunque sus intenciones son las de distribuir en todo el continente asiático. Los dos primero juegos que llegarán son Resurrection y Grouch.

El mes pasado, debido a problemas ajenos a nuestra voluntad, hubo un error en el breve que citaba la web de Star Wars Galaxies. Para todos los que quieran entrar en la página web, aquí tenéis la dirección, que es www.starwarsgalaxies.com. La web incluirá una lista de preguntas frecuentes, un foro de mensajes e información sobre los juegos que vayan a surgir a su amparo. Esperamos que sepáis disculpar este pequeño error.

Friendware ha inaugurado recientemente una nueva página web. El diseño de la página ha cambiado, así como la dirección, que a partir de ahora será www.friendware.es

Interfaz correo

Hola, me quiero comprar un escáner y me gustaría que me aconsejarais. La cuestión es que no quiero gastarme más de 25.000 ptas. He visto que hay algunos con conectores paralelo y con conectores USB. Creo que las resoluciones están hasta 600x1200 puntos. ¿Qué más cosas tendría que mirar para comprobar si es un buen escáner?

Alejandro Lara
Valladolid

En principio, por ese dinero, si tu ordenador no tiene más de un año y medio o dos años, es casi seguro que incorpora un conector USB. Te recomendamos que selecciones un escáner con esa conexión porque permite a los programas controlar mucho mejor el dispositivo. Además las velocidades de escaneado no varían en absoluto respecto de las conexiones en paralelo, por lo que este tipo de conectores es más ventajoso. En cuanto a tu problema acerca de la resolución, con ese dinero es posible que encuentres en el mercado algo que supere los 1000x1000 puntos. Tienes que intentar acercarte a esta medida para poder obtener algo de calidad. A veces es mejor gastarse un poco más de dinero y acceder a un mejor producto. Otra cosa más: debes estar atento al software que acompaña al escáner que compres. Interesa que lleve un programa de escaneado, y alguno más de retoque fotográfico u OCR.

Queridos amigos de Computer Gaming World. Llevo seis meses buscando las claves del juego Morpheus y no encuentro ninguna. Hace poco que soy lector suyo y me han dicho que quizá publicasen alguna solución del juego, pero de momento me conformo con las claves. Gracias.

José María Gómez
Córdoba

Si te refieres a las claves de cada uno de los personajes, son éstas: para Galte 155, para Mexler 386, para Swan 568, para Thermon 244, Malherbe tiene el 411 y para Claire 324.

Hola amigos. Mis padres van a instalar en casa Internet y me han dicho que elija entre una RDSI o una ADSL. Sé que en la RDSI tengo dos canales y así siempre estoy localizable. El problema es que no sé si con ADSL es posible hablar y conectarse a la vez. ¿Funciona como un módem ocupando la línea o puedes recibir llamadas mientras estás conectado?

Manolo Trujillo
Móstoles (Madrid)

La ADSL permite hacer o recibir una llamada de voz mientras estás conectado. No ocupa la línea y la velocidad de conexión es más rápida que con la RDSI. El filtro que instala el operador con ADSL separa la voz de los datos antes que la información entre en tu casa. Ésta filtración se produce continuamente. Es similar a los dos canales de RDSI pero más ventajoso porque aprovecha la línea que tienes instalada. Con RDSI la instalación se encarece porque necesita una línea diferente que, además, no permite por ejemplo montar alarmas en el caso de las empresas, ni sistema de pago para tarjetas. Esto es aplicable también a los hogares porque no podrás instalar ninguna otra cosa que no sea tu teléfono y la RDSI. Además, la velocidad de conexión es más baja.

Amigos de CGW. Estoy jugando Shivers y me encuentro con un puzzle que no puedo resolver. Es relativo a un arpa y me gustaría que me dierais una solución para ello. Me desespera.

Ana Guerra
Asturias (Oviedo)

Tienes que escuchar atentamente y repetir las notas que se vayan tocando. Es como un simón. Parece que no se modifican los sonidos con las diferentes partidas. En cualquier caso prueba con estos y si no, apunta el número que hace cada cuerda y su sonido para poder repetirlas después.

Enumeramos las cuerdas de la "A" a la "H" de izquierda a derecha. Todo comienza así: D, F, G y B. Luego añade a estas la F. Después la E, la F, la E, B, E, B y C. Cada vez que toques tendrás que poner las últimas añadiendo una más. Así hasta que la última vez que toques suene toda la melodía.

Queridos amigos, me compré hace poco el juego The Longest Journey. Sigo la guía que publicasteis en la revista nº 62 pero no soy capaz de terminar el puzzle de la máquina abandonada que está a la izquierda de la casa. Intento poner las barritas azules de la forma que se dice en la guía pero no consigo hacerlo. ¿Cómo puedo salir de ahí?

Jorge Blanco
Barcelona

Verás, el puzzle es más fácil de lo que parece porque, a las barritas que tienes que mover les acompañan unas luces verdes y rojas que van cambiando de color a medida que mueves los diales. Fíjate en esas luces para guiarte a medida que vas siguiendo las instrucciones y te será sumamente fácil solucionar el puzzle. Hay quienes creen que las luces son de adorno, pero siguen la pauta de aciertos–error que te permitirá llegar a término colocando todas las barritas en paralelo.

Podéis enviar vuestras cartas a las siguientes direcciones:

Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid

E-mail: cgw@zdnet-es.com

NO JUEGUES CON FUEGO

WWW.ONI-GAME.COM

PC CD-ROM

PlayStation 2

DISTRIBUIDO POR:

PROEIN

www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS

aDeSe +18

Rockstar Games, el logo de Rockstar, el logo de Take 2 y Take 2 Interactive Software son marcas comerciales de Take 2 Interactive software. © 2000. Todos los Derechos Reservados.

www.rockstargames.com

TAKE 2 INTERACTIVE

www.take2games.com

Hard-ware

WingMan Precision Gamepad

No todo en esta vida es tecnología de vanguardia. Muchas personas piensan que, para jugar un rato, es innecesario desembolsar una excesiva cantidad de dinero. En muchas ocasiones están en lo cierto.

Mirando por el bolsillo

Las personas que utilizan videojuegos para PC se pueden clasificar en tres grupos diferentes: los que buscan lo más nuevo para jugar a sus anchas, los que utilizan el teclado y el ratón con todos los juegos y los que piensan que con un pad de control económico es más que suficiente.

El pad que nos ocupa este mes está destinado, principalmente, para éste último grupo de usuarios, principalmente porque no cuenta con ninguna tecnología vanguardista en su haber y porque es un periférico al alcance de cualquier usuario, económicamente hablando.

WingMan Precision Gamepad es un pad de control muy sencillo, ya que únicamente cuenta con lo fundamental para jugar un rato, debido a que es un dispositivo Plug & Play, apto para cualquier tipo de usuario.

El nuevo WingMan Precision Gamepad cuenta con una cruceta muy cómoda e idónea para la mayoría de juegos, sobre todo para aquellos que optan por una mecánica claramente Arcade, sin demasiadas complicaciones.

El pad dispone de cuatro botones de acción más un gatillo, muy útil para determinadas acciones, como cambiar la perspectiva en un juego de coches.

Además, el WingMan Precision Gamepad es compatible con Windows, DOS y Linux, y no da problemas con ninguno de los sistemas operativos mencionados.

Un pad muy recomendable para los que quieren jugar cómodos sin por ello gastar gran parte de sus ahorros.

8,8

WingMan Precision Gamepad

Precio: 2.290 pesetas
Fabricante: Logitech
Pros: Sencillo de instalar y muy económico. Funciona bien con la mayoría de los juegos.
Contras: Cuatro botones se nos antojan pocos. Es un mando muy barato... y simple.

FourPointSurround FPS1500

Tienes un equipo muy potente, la mejor tarjeta aceleradora del mercado y un monitor plano de 21 pulgadas. ¿Sigues sin disfrutar de tus juegos? Sigue leyendo.

Sonido estremecedor

Es el principal problema de la mayoría de los jugadores; contar con un PC de última generación y descuidar uno de los aspectos más importantes a la hora de jugar, el sonido. ¿Imposible? Si piensas eso estás muy equivocado, a pesar de que tengas la mejor y más potente tarjeta aceleradora jamás creada.

¿De qué sirve tener una imagen perfecta si el sonido es extremadamente mediocre? De nada, o al menos eso es lo que pensamos tras haber probado el nuevo equipo de altavoces de Creative.

Los FourPointSurround FPS 1500 son unos altavoces absolutamente increíbles en todo sus aspectos, desde el tamaño de éstos a la calidad de sonido que transfieren, eso sin hablar del nuevo Subwoofer, mucho más potente y atractivo que el anterior.

El sonido que se consigue con cualquier juego es fascinante, tanto que pensaremos que estamos jugando en una máquina recreativa o viendo una película en el cine.

El problema de este juego de altavoces es que no se pueden instalar sin apenas pensar la ubicación de cada uno de ellos. Sonarán de maravilla hagas lo que hagas, pero si te molestas en mirar el libro de instrucciones, conseguirás instrucciones detalladas de cómo situarlos para conseguir una calidad fuera de lo común, o lo que es lo mismo, cómo sacar el máximo partido a la tecnología surround.

Si están situados de un modo correcto, podrás apreciar perfectamente cómo un helicóptero o cualquier otro elemento que se desplace en la pantalla cambia de situación, o saber en qué lugar se encuentra un enemigo con tan solo oírlo.

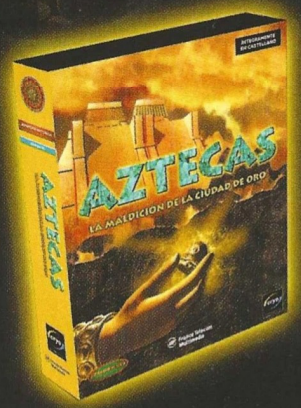
Las frecuencias que se obtienen son de 40 Hz a 20 kHz, siendo idóneas para una sala de dimensiones considerables.

9,7

FourPoint Surround FPS1500

Precio: 16.990 ptas.
Fabricante: Creative
Pros: El sonido es muy real y los altavoces ocupan muy poco espacio. La instalación es muy sencilla. El subwoofer ha sido mejorado de un modo considerable. El precio.
Contras: Si no tienes una tarjeta de sonido con cuatro canales; no sacarás todo el jugo a los FourPointSurround FPS1500.

¡YA ESTÁN AQUÍ LAS REBAJAS!



"En resumidas cuentas: Insuperable."

– COMPUTER GAMING WORLD

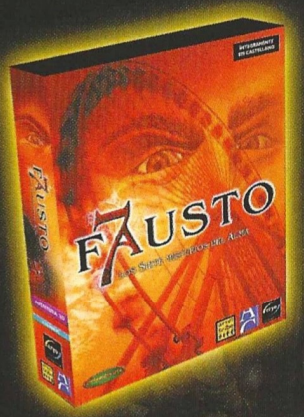
"Una obra de arte en forma de juego."

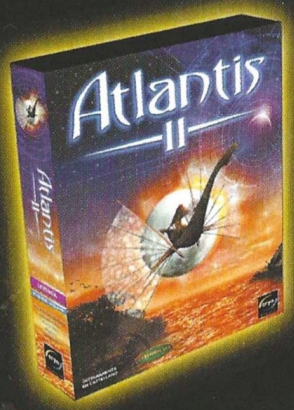
– COMPUTER GAMING WORLD

"Un argumento cargado de fantasía donde se mezclan sabiamente los mejores gráficos y una banda sonora alucinante."

PUNTUACIÓN: 90%

– OK PC GAMER





"Una de las aventuras más innovadoras en tecnología y más sorprendentes en cuanto a originalidad y calidad visual."

– MICROMANÍA.

LAS MEJORES AVENTURAS POR SÓLO 2.995 PTAS.

FRIEND WARE
www.friendware.es

Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81

PC CD ROM

cryo

¿Querías espacio?

¡toma espacio!

¡espacio ilimitado!

Si has agotado tu espacio, desde ahora Tripod da a todos sus usuarios espacio ilimitado.

tripod

no hay límite en www.tripod.es

Zona Alfa

En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.

Dragon's Lair 3D

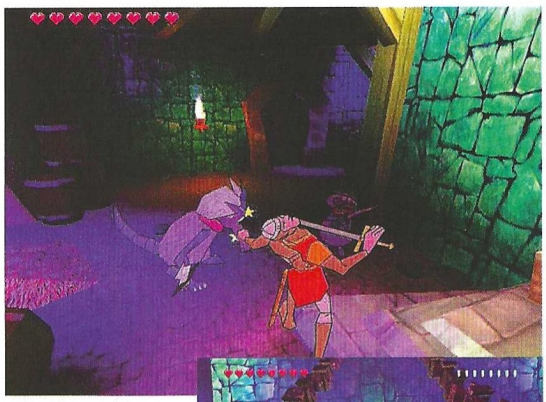
Dragones y Mazmorras

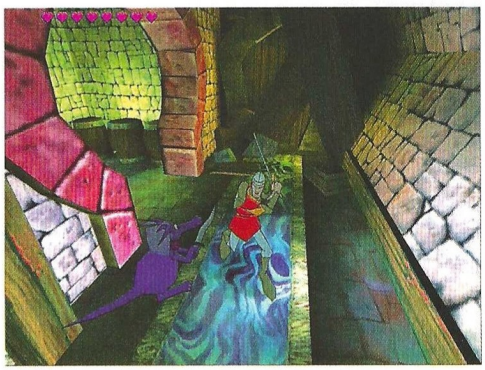
Otra vez estás atrapado en la guarida del dragón y, si escapas, será por los pelos. Dirk está considerado como uno de los personajes que más veces ha muerto en un videojuego, principalmente por el sistema de juego de todas las entregas que han aparecido de Dragon's Lair. Lo único que había que hacer era, a medida que se sucedían las imágenes, pulsar la dirección o el botón que se nos indicaba en pantalla. Los reflejos eran nuestra principal arma, o de lo contrario habría que avanzar poco a poco para posteriormente memorizar la secuencia completa, algo mucho más complicado de conseguir.

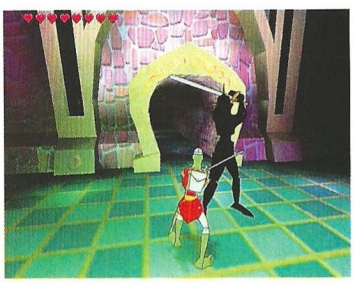
En Dragon's Lair 3D tendremos que conseguir el mismo objetivo que en las pasadas entregas, que no es otro que liberar a la princesa Daphne de las temibles garras del dragón. Sin embargo, el sistema de juego ha variado notablemente, algo que quizás no guste a todo el mundo, sobre todos a aquellos que conocen la saga desde sus inicios.

Ahora, y debido al nombre que se le ha dado al juego, tendremos que avanzar por un extenso mundo tridimensional, que por cierto está muy elaborado. Ahora tendremos el control total sobre las acciones de Dirk, y no nos bastará con tener únicamente reflejos.

Aún así, la acción frenética que siempre ha caracterizado a los juegos de la saga sigue presente, así como todas las situaciones estúpidas a las que se somete al intrépido caballero Dirk.







Todo sigue teniendo un aspecto caricaturesco, aunque ahora los gráficos están construidos a base de polígonos y texturas.

Todavía es un poco pronto para afirmar si este sistema de juego es mejor que el de antaño, pero no hay duda de que lo poco que hasta el momento se ha visto promete bastante.

Es uno de los juegos más esperados y pertenece a una de las sagas más admiradas de todos los tiempos. Si creías que no volverías a saber más de Dirk y de la princesa Daphne, aquí tienes la respuesta.

Dragon's Lair 3D
Editor: Blue Byte
Fecha prevista de lanzamiento: Primavera 2001

Excalibug

La leyenda de Camelot y del Rey Arturo es una de las más apasionantes de cuantas existen. Si quieres ver su lado cómico desde un punto de vista de lo más original, no pierdas de vista este Excalibug.

Un mundo en miniatura

A Dinamic siempre le ha gustado realizar juegos muy originales, y este que nos ocupa no es ninguna excepción. Excalibug es un juego que se inspira claramente y sin ningún tipo de tapujos en la leyenda del Rey Arturo, soberano del reino de Camelot, construido con plata y oro.

Sólo hay una diferencia; en este juego y como su nombre muy bien indica, todos los personajes son insectos que pululan por un universo creado a su medida.

De hecho, muchos recordaréis un juego de Dinamic llamado Camelot Warriors, un fantástico título en el que controlábamos un caballero de la mesa redonda. Era muy difícil, de eso no hay duda, pero también fue uno de esos juegos que por siempre permanecerán en el recuerdo de los jugadores más veteranos.

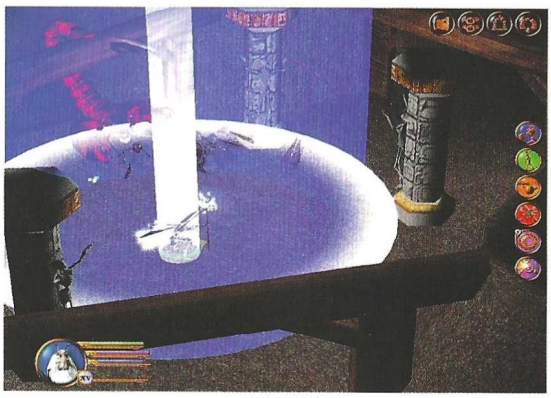
No sabemos si Excalibug seguirá los exitosos pasos de aquel juego, pero tiene todas las posibilidades de conseguirlo.

En esta ocasión nos encontraremos con un juego más complejo y elaborado, en el que los polígonos y las texturas toman el protagonismo absoluto. Está claro que este juego no tiene nada que ver con aquel plataformas, pero siempre es interesante echar un vistazo al pasado, sobre todo dentro de la misma compañía.

Como decimos, Excalibug está inspirado en los caballeros de la tabla redonda y Camelot, aunque ahora es un mundo de insectos. El sistema de juego por el que se han decidido es una mezcla que seguro atrapará usuarios. Acción, rol y estrategia en un juego que resalta por su originalidad y su fantástico apartado gráfico. Nos batiremos en combate con todo tipo de insectos, desde hormigas enemigas hasta arañas de "descomunales" dimensiones.

Los humanos también tienen un lugar en esta épica aventura. Para los insectos son los "dioses", y gracias a una esquirla de la espada Excalibur donada por ellos podrán librar la batalla que los haga vencer sobre el mal.

No hay mucha más información de un juego que, como decimos, hará las delicias de todos aquellos usuarios que busquen un juego divertido, original y con una trama absolutamente fabulosa.Esperemos que llegue pronto.



Excalibug

Editor: Dinamic
Fecha prevista de lanzamiento: Primavera 2001

Freedom Force

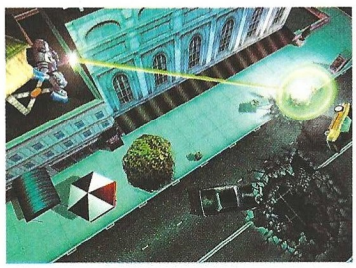
El principal objetivo de Irrational Games es reproducir con la mayor fidelidad posible la atmósfera de los primeros cómics de Marvel, obra de Stan Lee y Jack Kirby.

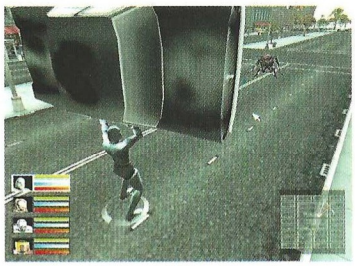
Superhéroes con sabor añejo

En teoría, el concepto de la mayoría de cómics de superhéroes resulta idóneo para crear algún tipo de juego que mezcle la acción y la aventura. Por eso no deja de resultar sorprendente la iniciativa de Irrational Games. Este estudio ha optado por tomar un camino completamente distinto, para crear un juego de rol táctico, en el que controlaremos al grupo de superseres del que está tomado el título, en su constante lucha contra el mal.

En lugar de obtener los derechos de personajes ya existentes, los desarrolladores han preferido crear un universo completamente nuevo que les permita desarrollar al máximo su creatividad, sin las restricciones que podría suponer tener que ceñirse a la realidad del universo Marvel, por poner un ejemplo. Sin embargo, no por ello van a resultar menos familiares. La intención de Irrational es rendir un claro homenaje a los primeros cómics de esta editorial, y que el juego tenga un estilo visual lo más parecido posible al de Jack Kirby, uno de los grandes maestros indiscutibles del género. Es más, la mayoría de los miembros de Freedom Force están claramente inspirados en los personajes de esa época (Capitán América, Iron Man, Hulk...).

Para crear el entorno de juego se está utilizando un potente motor 3D que permite generar escenarios llenos de detalle, pero que permitan el tipo de interacción propia de una pelea entre superseres: coches que acaban hechos chatarra, bocas de incendio que saltan por los aires, paredes que se derrumban o farolas que se arrancan para utilizar como improvisada cachiporra.





De este modo, siguiendo un estilo parecido a X-COM, cada vez que surge una amenaza y algún conquistador de pacotilla se empeñe en dominar el mundo, el jugador reunirá al equipo que considere más apropiado para hacer frente a esos problemas. Empezará con un número bastante reducido de miembros, con poderes menores, pero, al avanzar, otros héroes engrosarán sus filas, mientras los antiguos, gracias a la experiencia conseguida en combate, podrán obtener nuevos poderes y habilidades.

El combate en sí se desarrolla en una especie de tiempo real por fases, de modo que cada personaje dispone de cierto margen para recibir instrucciones del jugador, y sus puntos de acción determinan los ataques y movimientos que pueden realizar en un "turno". En el momento de dar una orden, la acción se detiene momentáneamente, para continuar cuando hayamos terminado.

La idea no deja de ser interesante y prometedora y, si Irrational consigue implementar todos los elementos que tiene previsto, podría conseguir uno de los productos más curiosos y originales que se han visto en bastante tiempo, aunque lo tiene difícil, ya que se ha planteado unas metas muy ambiciosas. Todo dependerá de lo bien que realmente consigan combinar la acción, la atmósfera, la actitud y el colorido propios del género de los superhéroes.

Freedom Force

Editor: Crave / Irrational Games
Fecha prevista de lanzamiento: Noviembre 2001

Microsoft Train Simulator

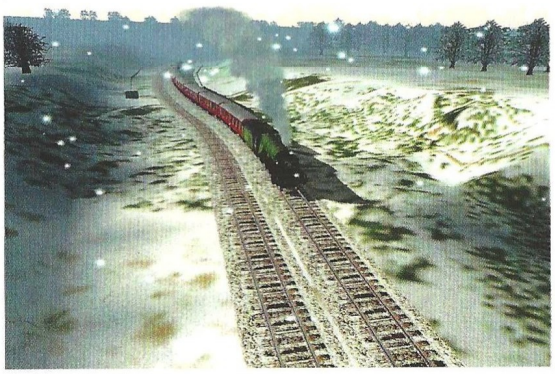
Aunque parezca lo contrario, hay muchísima gente que siente una gran afición por los trenes. Es, con toda seguridad, uno de los mejores inventos del hombre, y ahora podremos disfrutarlo en toda su extensión.

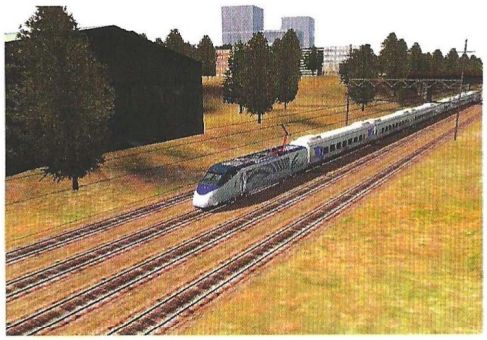
¡Pasajeros al tren!

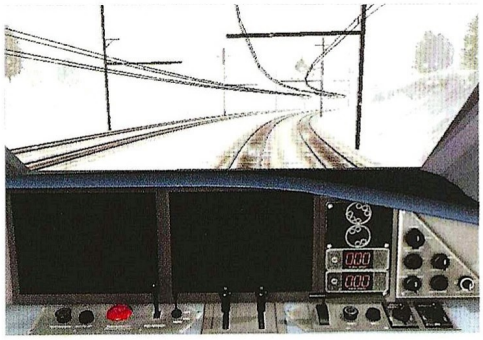
Es uno de los medios de transporte más seguros que hay, y a la vez uno de los más limpios, al menos los trenes que utilizan la electricidad como medio de locomoción. Si alguna vez has soñado con conducir una de estas enormes máquinas, Microsoft te dará la oportunidad dentro de poco tiempo.

Pero no pienses que éste es el primer juego de trenes que aparece en un sistema de entretenimiento doméstico, no. Todo el mundo sabe la afición que los japoneses tienen por los trenes, de ahí que cuenten con los modelos más veloces, cómodos y modernos del planeta, y que casi todos los países los hayan acabado imitando, como es el caso del AVE en España.

En Japón hay cientos de juegos en los que debemos conducir trenes, algo que en España no es nada habitual, y si somos sinceros resulta bastante más divertido que, por ejemplo, pilotar un avión en vuelo comercial, debido principalmente a que el paisaje está más cerca de nosotros y todo se aprecia con una facilidad mayor.







Pero no pienses que en Train Simulator vas a tener que conducir sin más como si se tratase de un juego de coches, no. Además de llevar a tus pasajeros o mercancías hacia el lugar determinado, deberás respetar tantas señales y semáforos como te aparezcan, así como reducir la velocidad en los cambios de vías o en algunos pasos a nivel.

Por ejemplo, si lo que llevas en el tren son pasajeros, deberás dominar perfectamente todo el itinerario, y tendrás que realizar paradas perfectas en las estaciones que estén en tu recorrido. Para ello es muy importante conocer todo el instrumental del tren que conduces, algo que no será sencillo en absoluto.

El apartado gráfico del juego es bastante bueno, y en algunos aspectos similar al que se puede ver en un simulador de aviones, o al menos en lo referente a suavidad y aspecto gráfico. Lógicamente, en este juego nos moveremos de un modo constante a ras del suelo, por lo que los paisajes serán uno de los puntos más cuidados por el grupo programador, todo lo contrario que en un simulador de vuelo.

Grandes cantidades de polígonos y texturas darán vida a uno de los juegos más originales de cuantos se pueden encontrar en PC.

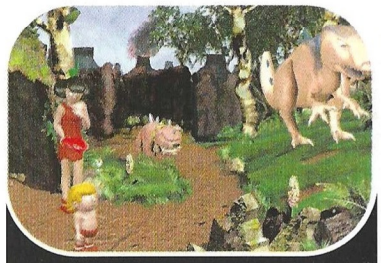
Microsoft Train Simulator

Editor: Microsoft
Fecha prevista de lanzamiento: Mayo de 2001

Jugarás

con las nuevas aventuras gráficas de Zeta Multimedia

En un día de colegio normal y corriente, Zipi y Zape se percatan de que alguien ha modificado la Historia.



La esfinge de Gizeh tiene nariz, los zoológicos muestran dinosaurios en cautividad, los libros aún están escritos en latín...

Los gemelos se ponen manos a la obra y deciden construir una máquina del tiempo con forma de tonel para arreglar los desperfectos –aunque ellos también provocarán alguno durante el viaje– y ayudar de paso a detener a los responsables del desaguisado, los hermanos Manitas y Manazas.

El Tonel del Tiempo

¡¡EN TU QUIOSCO!!

Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA

www.zetamultimedia.com

La diversion ya tiene su web

GAMESPOT España es el sitio web de acceso gratuito más importante sobre juegos de ordenador y consola que existe actualmente en Internet. GameSpot es la fuente más utilizada por los jugadores que quieran obtener cualquier información sobre el mundo del videojuego.

LAS SECCIONES DE GAMESPOT

Noticias
Informaciones breves con la actualidad palpitante del mundo del videojuego.

Previews
Avance de cómo van a ser los mejores títulos que se están desarrollando.

Reviews
Rigurosos y amplios análisis de las últimas novedades del mundo de los juegos de ordenador.

Trucos
Todo tipo de consejos y códigos secretos.

Reportajes
Amplios reportajes con contenido variado.

Demos
Las demos más actuales para descargar.

ADEMAS CONECTATE GRATUITAMENTE A INTERNET CON GAMESPOT

www.gamespot-es.com

IMAGEN LIMITE

Zona Beta

En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

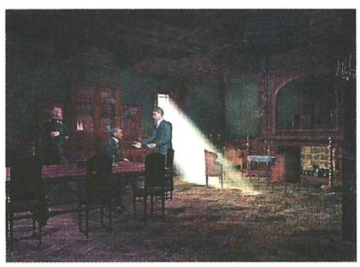
Necronomicon

El libro de los nombres muertos

Index+ son, como ya muchos sabréis, los creadores de las dos partes de Drácula y también de Amerzone. Como muchas otras pequeñas productoras, han creado su particular "gallina de los huevos de oro" para explotarla hasta la saciedad. En esta caso la "gallina" es un motor de juego muy similar al "Omni 3D" de Cryo, que aderezado con fantásticas animaciones renderizadas faciales para los primeros planos de los personajes, dan forma a un estilo de juego que ya les caracteriza.

Su nueva producción toma como punto de partida el terrorífico universo del escritor H.P. Lovecraft, y en particular un elemento recurrente en su obra, el Necronomicon, un misterioso libro –quién sabe si real o imaginario– escrito en el año 730 por Abdul Al-hazred, repleto de inimaginables secretos ocultistas. El argumento nos sitúa en el año 1927 y en la piel de un jovencito llamado William H. Stanton, que se convertirá en protagonista de una inquietante historia en la que se mezcla el ocultismo, la alquimia, y el terror en estado puro, para dar cuerpo a una aventura que eleva aun más el listón en lo referente a la complejidad de los puzzles que tendremos que resolver.

En lo que compete al apartado técnico, el juego, como ya decíamos, es completamente similar a las anteriores producciones de Index+, si bien en este nuevo trabajo sus creadores han puesto especial énfasis en jugar con la luz o, para ser más exactos, en la ausencia de luz. Una vez que dejemos atrás los preliminares del juego y empecemos a internarnos en los rincones más oscuros de la trama descubriremos que, literalmente, son realmente oscuros. Muchos de los escenarios son tan tenebrosos que resulta difícil atisbar lo que tenemos ante nuestras propias narices, y sólo usando velas o farolillos que podremos recoger y utilizar, lograremos "aclarar" un poco el panorama.



De entre toda la literatura de terror, la obra de H.P. Lovecraft destaca por recrear mundos de auténtica pesadilla capaces de quebrarle los nervios al más templado. Este juego nos propone internarnos en tan inquietante universo...

Necronomicon

Editor: Index+
Distribuidor: Friendware

Star Trek Deep Space 9 The Fallen

Segundo juego ambientado en la tercera y ya difunta serie de televisión surgida del fértil universo de Star Trek, que aprovecha el motor de Unreal Tournament para desarrollar una aventura 3D con perspectiva en tercera persona y grandes dosis de acción.

Más acción para Star Trek

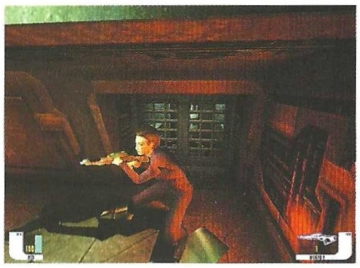
Después de muchos años de juegos basados en el universo Star Trek en los que la acción sólo llegaba en momentos muy puntuales, la tendencia está cambiando de forma bastante radical en los últimos tiempos. Hace poco llegaba Star Trek Voyager Elite Force, un estupendo shooter en primera persona. Y ahora llega otra incursión en el territorio de la acción, ambientado en la segunda de las series modernas, Espacio Profundo 9.

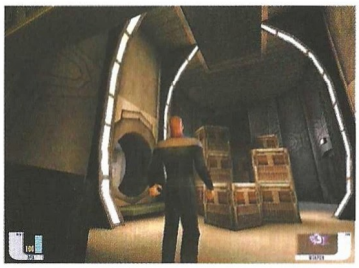
Curiosamente, mientras Elite Force utilizaba el motor de Quake 3 Arena, The Fallen aprovecha el de su gran rival, Unreal Tournament –con lo que el nivel de calidad gráfica parece estar más que asegurado–. A diferencia del primero, sin embargo, se ha modificado este motor para llevarlo a un entorno generado en tiempo real que, aunque sigue siendo en 3D, ofrece una perspectiva en tercera persona del personaje que manejan los jugadores, al estilo de Tomb Raider y compañía, aunque seguirá estando más cerca de Unreal en términos de acción que de las andanzas de Lara Croft en lo que a aventura y exploración se refiere.

Los desarrolladores han intentado que el juego resulte interesante tanto para los veteranos como para los novatos en el ambiente de Deep Space 9 (o Espacio Profundo 9, como se llamó aquí). El punto de partida de la historia es sencillo: los Pahwraiths, una raza exiliada de alienígenas todopoderosos, está a punto de regresar. La clave que les permitirá liberar todo su poder se encuentra en tres misteriosos Orbes Rojos.

Así, se inicia la carrera por hacerse con esos tres singulares artefactos, en la que participan los protagonistas, y un buen número de contrincantes alienígenas –como los cardassianos o los Jem´Hadar–.

El jugador podrá manejar a tres personajes sobradamente conocidos por los aficionados a esta serie: Worf, el popular Klingon de La Nueva Generación, el capitán Sisko o la mayor Kira. El primero es, naturalmente, el más fuerte de los tres, y su equipación básica de combate es el Bat´leth, un arma blanca klingon, que permitirá a los jugadores enzarzarse en luchas cuerpo a cuerpo. Kira es la más ágil, por lo que será la mejor para moverse por ciertas zonas con obstáculos más complicados. Sisko es el punto intermedio, el personaje equilibrado. Los tres podrán usar también armas de la Federación, como el fáser normal, el rifle fáser tipo 3-A o un lanza-granadas de fotones. También estarán provistos de un útil tricorder, que sirve como radar y permite además detectar a enemigos y objetos útiles.





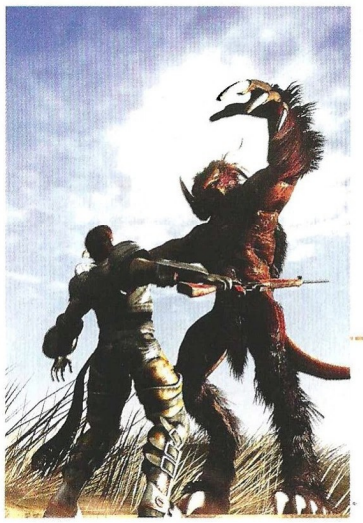
Los tres personajes tendrán que cooperar para cumplir el objetivo final del juego. Eso no significa que se pase de uno a otro en mitad de un escenario, sino que habrá que jugar con cada uno a lo largo de las misiones que componen el programa, ya que todos tienen sus propios objetivos específicos que cumplir en las mismas, y además cada uno de ellos tiene dos misiones exclusivas.

Eso supone que habrá que completar el juego ni más ni menos que tres veces, una con cada protagonista, para tener una comprensión global de la historia que se nos narra.

Star Trek Deep Space 9 The Fallen

Editor: The Collective/ Simon & Schuster
Distribuidor: FX Interactive

Fallout Tactics



Ambientado en el mundo de Fallout, mantiene los elementos de rol de la serie en un segundo plano para centrarse, como su nombre indica, en la táctica y la estrategia.

Cambio de registro

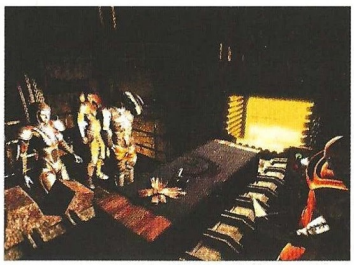
El mundo de Fallout es uno de esos que tanto se han visto en el cine, la televisión, el cómic y, por supuesto, los videojuegos. Un cataclismo nuclear ha acabado con casi toda la civilización humana, y lo que resta de ella lucha por sobrevivir como buenamente puede.

Tanto el título original de la serie como el segundo eran juegos de rol clásicos, pero, para esta nueva entrega, se ha decidido seguir un camino distinto. En Fallout Tactics tendremos que dirigir a un equipo de soldados especializados, miembros todos ellos de una organización llamada la Hermandad del Acero, en una serie de misiones en las que el uso cuidadoso de tácticas de combate resultará vital para cumplir los objetivos encomendados por nuestros superiores.

Sin embargo, los elementos de rol que constituían la seña de identidad de la serie no desaparecerán. Los miembros de nuestro equipo tendrán su hoja de personaje, con puntuaciones en características como energía y resistencia, y una serie de habilidades referentes al uso de las armas, moverse con sigilo, desactivar trampas o curar. Como en cualquier juego de rol, nuestro equipo empieza con un nivel básico y, al ir avanzando, conseguirá experiencia que le permitirá subir a niveles superiores y mejorar sus puntuaciones, conseguir más puntos de vida, nuevas habilidades y otras bonificaciones.

Será necesario tener muy en cuenta factores como el daño que hace cada arma del impresionante arsenal de la Hermandad, su alcance, radio de acción, etc. Pero lo que tendremos que tener presente en todo momento son los puntos de acción de que disponen los componentes de nuestro equipo, ya que éstos son los que determinan las acciones que van a poder llevar a cabo en cada turno. Porque el juego se desarrolla por turnos. Este sistema puede resultar menos aparente en momentos en los que la acción depende enteramente de lo que nosotros hagamos (es decir, no hay nadie más cerca, y somos los únicos que tenemos que actuar) ya que estos puntos de acción se reponen casi instantáneamente y parece que todo sucede en tiempo real. Incluso durante los combates se puede escoger la opción de suprimir los turnos, de modo que los personajes actúen según las órdenes que les dictemos en cada momento, pero los puntos de acción seguirán determinando quién es más rápido y puede hacer más cosas en menos tiempo.

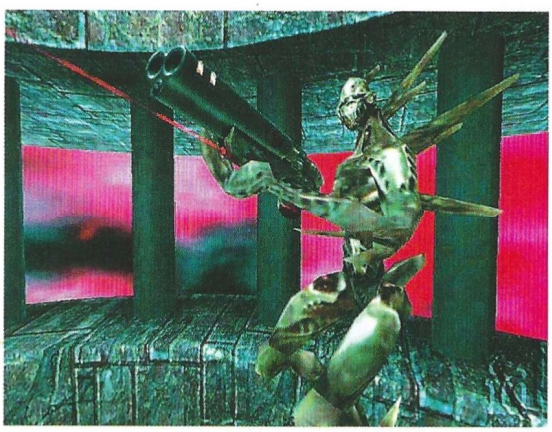
El equipo del jugador estará formado por un máximo de seis miembros, que se moverán por un entorno gráfico pregenerado con perspectiva en tercera persona. Además de la campaña individual, se incluirán varias modalidades multijugador, con mapas específicos y hasta 18 jugadores, que podrán dirigir a máximo de 36 personajes.



Fallout Tactics

Editor: Interplay
Distribuidor: Virgin

Quake III: Team Arena



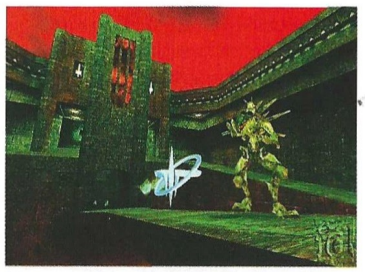
Eso es lo que id pretende con la expansión oficial de Quake III: Arena. Todos aquellos que quedaron insatisfechos ante la escasa variedad de modos de juego y la monotonía estética del juego tienen una oportunidad para reconsiderar su punto de vista.

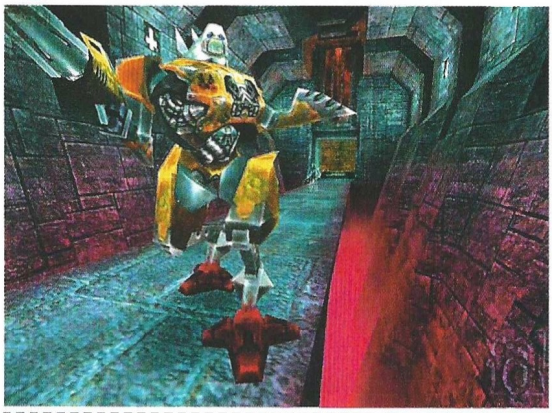
La segunda oportunidad

Quake III fue un nuevo éxito para id, pero también el primer revés de la compañía en muchos años. Al menos, así lo entendió buena parte de la crítica y el público que prefirió dedicar sus alabanzas e invertir su dinero en otro juego que sí les daba toda la acción y emoción que esperaban. Gustos personales aparte, lo que sí ofrecía UT era mucha más variedad de juego. Y eso es lo que Carmack y compañía quieren recuperar con Team Arena para la franquicia Quake. A pesar de que la expansión añade un puñado de nuevos mapas Deathmatch, su objetivo es ampliar y mejorar los modos de juego cooperativos que, en el juego original, quedaban reducidos a cuatro mapas Capturar la Bandera. Team Arena hace honor a su nombre y otorga la relevancia que se merece el mencionado modo de juego y añade otros tres.

One Flag es un variación del modo CLB en la que una bandera neutra preside el centro del escenario. Hay dos equipos participando y el primero que logre hacerse con ella y llevarla hasta el punto correspondiente del campo enemigo anota un punto. Overload cambia las banderas de cada equipo por un altar presidido por una calavera. El objetivo es traspasar la defensa enemiga y disparar a la calavera hasta que agota todos sus puntos de resistencia y es destruida. Punto ganado. Harvester simboliza las víctimas de cada jugador con –otra vez– calaveras que giran a su alrededor y hay que descargar en un lugar determinado del campo enemigo. El juego acompaña todas estas modalidades con un total de 19 mapas –quince completamente nuevos y los cuatro Capturar la Bandera que ya aparecían en el juego anterior y que han sido remozados para la ocasión–. No parecen demasiados, pero en cualquier caso no es ese el atractivo de un juego como éste –para el que la comunidad Mod ha desarrollado decenas de mapas de excelente calidad, disponibles en Internet–.

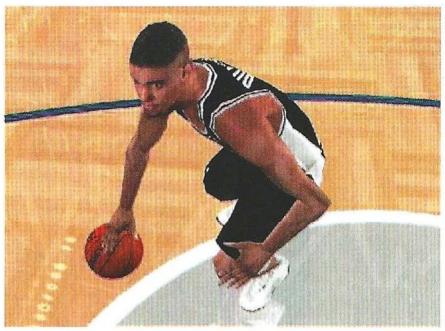
El enfoque cooperativo de Team Arena también se apoya en un nuevo interfaz para comunicarse con los Bots –que, al igual que hacían en UT, ahora se dejan escuhar– y una amplia selección de "power-ups". Entre todos ellos, destaca Kamikaze. Cuando el jugador lo activa, fallece en un espectacular explosión que arrastra todo lo que se halle en sus alrededores, pero el espectáculo merece la pena. El juego lleva un par de meses en las tiendas norteamericanas y, en el momento de leer estas líneas, es muy posible que ya este disponible en las tiendas especializadas. Una nueva dosis de Quake que, además de satisfacer a sus seguidores, tiene muchas posibilidades de captar nuevos adeptos.





Quake III: Team Arena

Editor: id Interactive
Distribuidor: Proein



NBA Live 2001

El baloncesto del siglo XXI

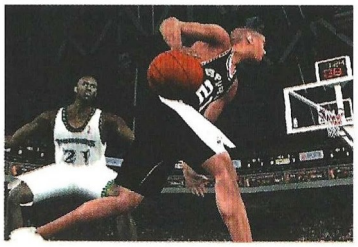
La saga NBA Live es, para muchos jugadores en todo el mundo, la que mejor representa este deporte, y no les faltan razones, fundamentalmente por el realismo que los programadores han impreso a los partidos. Desde las canchas en las que transcurren los partidos a las casi perfectas reproducciones de todos los jugadores todo está realizado con una minuciosidad aplastante, y hasta este momento nadie ha logrado superarlo, ni en aspecto gráfico ni en jugabilidad.

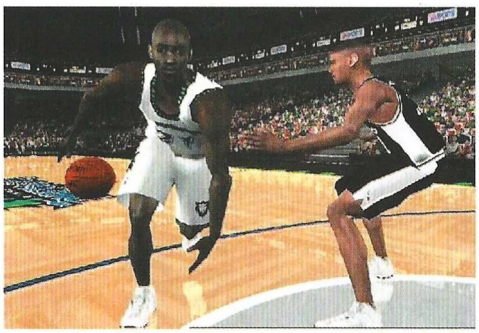
La edición de 2001 es, como cabía esperar, tan buena o más que la anterior, debido fundamentalmente a que algunos fallos han sido corregidos, además de haber incluido jugosas novedades.

Lógicamente, la base de datos sigue siendo la más completa de todas, y ha sido actualizada como viene siendo habitual.

El apartado gráfico sigue siendo asombroso, y algunos aspectos han sido superados, como la animación de los personajes o los rasgos físicos, más pronunciados que en las versiones anteriores. Por ejemplo, cuando un jugador anota una canasta su satisfacción es mayor, es más visible en sus movimientos y en la manera de actuar que tiene.

Como se suele decir, EA Sports ha rizado el rizo y nos ofrece una entrega que sin lugar a dudas satisfará a los más exigentes, y si no tiempo al tiempo.





Al igual que la saga FIFA, la saga NBA Live de EA Sports se mejora y actualiza cada año para deleite de los amantes del mejor baloncesto. Un año más, parece que EA Sports se ha superado a sí misma.

NBA Live 2001

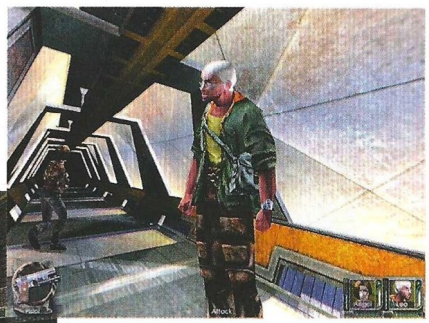
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts

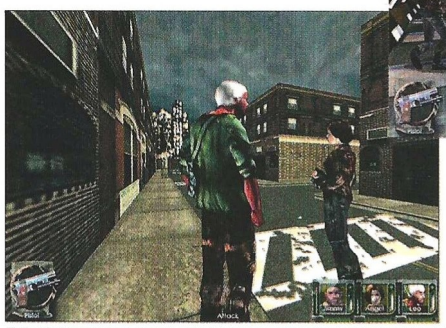
Freedom: First Resistance

La última esperanza de la humanidad

Han pasado nueve meses desde que la raza alienígena Catteni invadiera y colonizara la Tierra en cuestión de días. Todos los gobiernos y sus respectivos ejércitos han sido eliminados y las grandes ciudades reducidas a escombros. Nuestro mundo está regido por la Autoridad Provisional, humanos al servicio de los invasores. Sólo la Resistencia, compuesta simplemente por grupos desarrapados y desorganizados que libran una guerra de guerrillas contra los extraterrestres, tiene alguna posibilidad de acabar con la pesadilla.

La protagonista del juego es una joven llamada Angel Sanchez, que tendrá que dirigir a un grupo de rebeldes en su lucha por la libertad, en una aventura llena de acción que se desarrolla en tercera persona y combina sigilo, combate y puzzles, sin dejar en ningún momento de lado el desarrollo de la historia, con abundantes diálogos que se sincronizarán con el movimiento de los labios para lograr un mayor realismo.





Red Storm pretende que el sistema de lucha sea bastante sencillo. Los personajes controlados por el jugador pueden usar armas de largo alcance o pelear cuerpo a cuerpo pero, en cualquier caso, la fuerza y precisión del ataque estará determinada por el tiempo que se mantenga pulsada la correspondiente tecla.

Los puzzles también son una parte importante del juego. Para resolver algunos hará falta la colaboración de varios personajes, ya que cada uno domina un campo concreto.

First Resistance está basado en la trilogía de novelas Freedom de Anne McCaffrey, pero su historia es completamente independiente.

Freedom: First Resistance

Editor: Red Storm Entertainment
Distribuidor: Ubi Soft

Zona Beta

Serious Sam

No hay duda de que juegos como Doom o Duke Nukem 3D marcaron un antes y un después dentro del mundo de los videojuegos. Si echas de menos joyas de ese calibre, quizás te interese este juego.

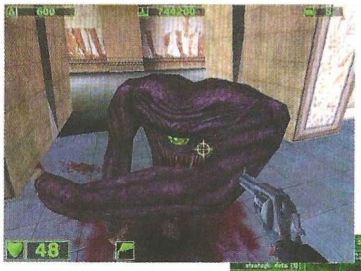
Serious Sam

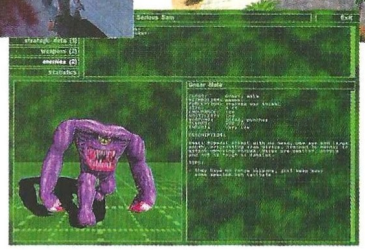
Editor: G.O.D.
Distribuidor: Proein

A la antigua usanza

Serious Sam es uno de esos juegos que, sin saber muy bien por qué, encierra una magia que muy pocos títulos pueden ofrecer. Sensaciones como las que ofrecía Doom han sido muy bien reflejadas en este título, de temática muy similar a la del juego de Id, principalmente por el modo en el que hay que jugar y por lo simples y a la vez rebuscados que son los enemigos que nos saldrán al paso. A saber, monstruos descabezados, pequeños demonios malvados y toda una fauna que hará que nuestra aventura sea más parecida a un camping en el mismísimo infierno.

Gráficamente, Serious Sam no ofrece nada que no se haya visto en juegos recientes. Incluso se podría decir que es superado por juegos que fueron publicados hace dos o tres años, pero muy pocos dan tantas satisfacciones a la hora de pasar un buen rato.





En este juego las complicaciones brillan por su ausencia, algo que no puede hacer mucha gracia a los puristas del género, aunque con ello no queremos decir que se trate de un juego sencillo, ni mucho menos. Serious Sam cuenta con una dificultad endiabladamente alta, aunque pensamos que es la idónea para un juego de estas características. En definitiva, que si disfrutaste con Doom, Serious Sam no te defraudará.

Times of Conflict

Nuevo juego de estrategia en tiempo real con una campaña no lineal que promete ofrecer alguna que otra sorpresa.

Times of Conflict

Editor: Microïds
Distribuidor: Virgin

Tres son multitud

Tres civilizaciones se disputan el dominio del planeta Edhaer, La Orden Gremial, la Fundación (nada que ver con Isaac Asimov) y la Alianza. Tras la catastrófica batalla de Isann, las tres civilizaciones han agotado sus recursos y lo que resta de sus ejércitos no basta para hacerse con la victoria final, así que cada bando tendrá que recomponer sus fuerzas y prepararse para el conflicto final.

Los jugadores tendrán que escoger a un héroe para controlar una de las tres facciones disponibles, cada una con características diferenciadas en cuanto a armamento y comportamiento, y guiarlo a lo largo de una campaña no lineal con cien misiones distintas a cumplir en 33 mapas diferentes que ofrecen una geografía variada.

Los desarrolladores prometen que se podrán controlar más de 1.000 unidades simultáneamente, por lo que tratarán de conseguir un interfaz lo más sencillo e intuitivo posible para facilitar el control de semejante ejército, mediante macro-órdenes que se optimizarán gracias a una IA que reaccionará de distinta forma según el contexto, sin olvidar un sistema ergonómico de cámaras con rotación, control de altitud y zoom.

Además de las opciones de juego individual, también se incluirá la posibilidad de que hasta ocho jugadores puedan competir en red por el dominio de Edhaer.

102 Dálmatas: Puppies to the Rescue

Uno más en la familia

Tras una buena temporada en la cárcel, parece que la malvada Cruella De Vil ha cambiado su modo de pensar. Da la sensación de que su crueldad se ha evaporado para dar paso a una mujer más agradable, incapaz de hacer daño ni a una miserable mosca.

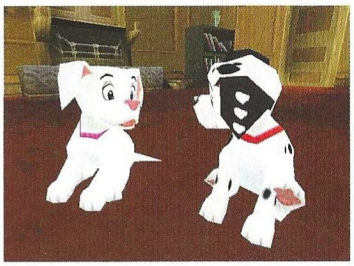
Falsas apariencias. Cruella sigue siendo una mujer muy mala, y en su cabeza sólo hay sitio para la venganza y para el brillante plan que elaboró varios años atrás, sólo que en esta ocasión está movida por un odio más grande si cabe; su único deseo es atrapar a todos los dálmatas de Londres.

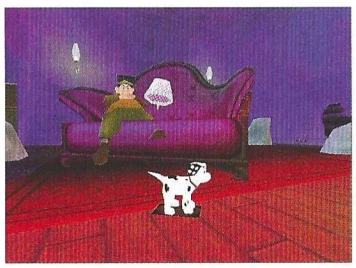
Por si todo esto fuera poco, Cruella De Vil tiene ahora a su disposición un peligroso grupo de mascotas robóticas, con las que sin duda la cosa se complica.

Se trata de un juego de acción inspirado en la película de Disney, protagonizada por la siempre recurrente Meryl Streep. Los niveles, al igual que la película, transcurren en Londres, y llama la atención la extensión de estos.

El juego cuenta con un "look" claramente infantil, aunque podrás ser jugado sin problemas por cualquier tipo de persona, siempre y cundo, claro está, le guste la temática Disney.

Por lo demás, estamos ante un juego que hará las delicias de, como casi siempre, los más pequeños de la casa.





El clásico de Disney regresa varios años después con un componente más en la ya de por sí numerosa familia de dálmatas. No obstante, Cruella De Vil está aquí para terminar lo que un día empezó.

102 Dálmatas: Puppies to the Rescue

Editor: Eidos
Distribuidor: Infogrames

The Typing Of The Dead

Palabras mayores

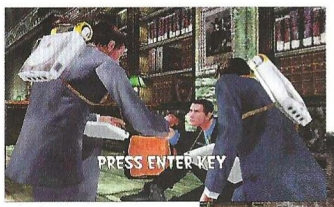
Yes que te dará igual la puntería que tengas. No importa si has jugado a la recreativa o no, ya que no te servirá de nada. Para empezar, y como muchos habréis apreciado, el título del juego es diferente al de la máquina Arcade de la que proviene, de modo que el sistema de juego también ha variado "ligeramente". No sabemos si es peor o mejor, porque eso es algo que irá en gustos.

Al igual que en The House Of The Dead 2, en Typing Of The Dead habrá que aniquilar zombis por doquier antes de que nos hagan trizas. La máquina recreativa contaba con sendas pistolas para dar buena cuenta de estos seres, pero en esta versión, publicada también para Dreamcast, nuestra principal arma será nuestro fiel teclado.

¿Y cómo es esto? Muy sencillo. Cuando las hordas de zombis comiencen a aparecer, cada uno de ellos llevará una palabra escrita dentro de una casilla, palabra que tendremos que teclear si queremos librarnos de tan repugnantes seres. Mientras más rápidos seamos más lejos de nosotros se quedarán, algo fundamental para culminar el juego. La velocidad también será fundamental cuando haya varios zombis en la pantalla, por lo que apenas tendremos tiempo para pensar con cuál acabar en primer lugar.

De momento está en inglés, y esperamos que se solucione, debido principalmente a que algunos comandos son de teclados no españoles, por lo que se puede hacer prácticamente imposible jugar.

Muchos modos de juego y buenos gráficos son sus grandes bazas.



Una de las recreativas más famosas de Sega, The House Of The Dead 2, está casi lista para aparecer en PC, aunque desde un punto de vista diferente.

The Typing Of The Dead

Editor: Empire
Distribuidor: Planeta DeAgostini Interactive

La historia continúa

Emperor: Battle for Dune

Dune, Dune 2 y Dune 2000 ya han afianzado el universo de Frank Herbert entre los jugadores de PC durante casi una década. Coincidiendo con la reedición del filme en DVD, la publicación de una nueva novela escrita por hijo de Herbert y una verdadera explosión de todo lo que hay alrededor de esta obra –incluso se está hablando de una posible secuela cinematográfica–, Westwood ultima un juego de estrategia en 3D que verá la luz en mayo.

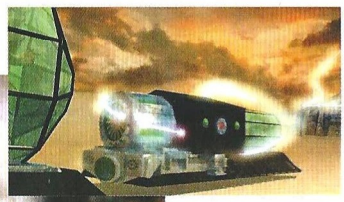
Un único ser humano controla todo el universo conocido. Corre el año 10190. El Padishah Emperador Frederick IV ha muerto y las Casas se disputan el control de Dune. Quien controle Dune, también conocido como Arrakis, controlará el universo.

Dune es el único planeta donde existe la especia Melange, una sustancia anaranjada que prolonga la vida humana durante siglos, que multiplica la capacidad mental de los Mentat, que aumenta los poderes psíquicos de las Bene Gesserit, que confiere a los Navegantes de la Cofradía la habilidad de plegar el tiempo y el espacio para realizar viajes interestelares sin moverse de sitio. La especia también es un adictiva droga que consume con frecuencia una buena parte del imperio.

Por todo eso y mucho más, Dune es la clave del universo. Las Casas del Lansrad se disputan el control de Arrakis: los Atreides y los Harkonnen son los principales candidatos, puesto que han controlado históricamente la explotación de la especia de forma alternativa. Sin embargo hay nuevos actores en el escenario: los Ordos, las Casas de Ix y Tleilaxu, la Cofradía, los Fremen y las tropas imperiales, los Sardaukar.

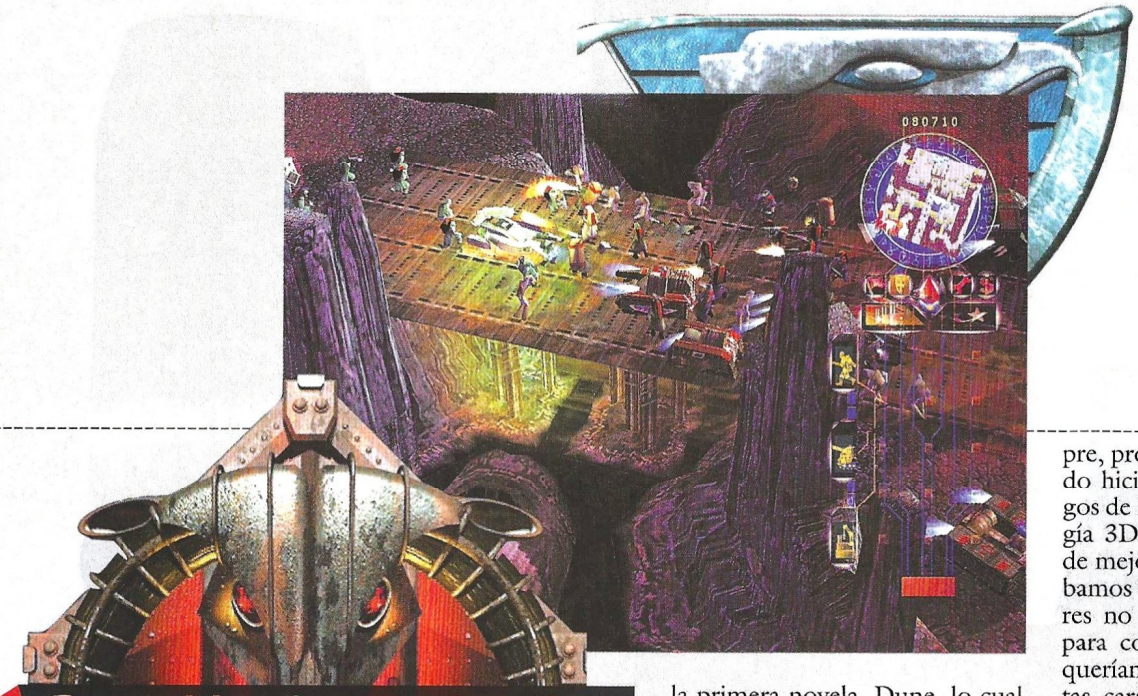
Sin una férrea mano que ponga a cada uno en su sitio, un emperador que sepa equilibrar la delicada balanza de la diplomacia, el conflicto es inevitable. Pase lo que pase, la especia debe fluir.

En medio de este universo, el más rico jamás creado para una obra de ciencia ficción, transcurre la acción de Emperor: Battle for Dune. Frank Herbert imaginó todo esto y mucho más en su obra más prolífica y conocida, publicada en seis volúmenes que acaba de reeditar Plaza & Janés en España. De hecho, también se ha publicado una novela escrita por el hijo de Herbert, Brian, que con la colaboración de Kevin J. Anderson profundiza en la historia de la Casa de Atreides. Todas las novelas son de lectura más que recomendada.



Por fin, 3D

Los acontecimientos que presenta el juego se producen 200 años antes del comienzo de



Cuatro Mundos, una batalla

CALADAN: hogar de los Atreides durante generaciones, Caladan es un mundo fértil, próspero y rico. Sus campos verdes y grandes mares proporcionan a la pacífica población todo aquello que necesita para vivir en paz.

GIEDI PRIME: una espesa y contaminada atmósfera recubre la superficie industrial del paraíso Harkonnen. El asesinato y la traición son la única moneda de cambio entre estos despreciables y depravados individuos.

SIGMA DRACONIS: el planeta helado es la base de los Ordos, un pueblo eminentemente comercial y contrabandista que ha logrado acumular grandes riquezas a costa de engañar y robar a los demás.

DUNE: el vasto y seco planeta desierto, única fuente de la especia, está salpicado aquí y allá por algunas formaciones rocosas. Bajo la arena, los gigantescos gusanos cavan sus túneles a una velocidad vertiginosa. En alguna parte, se ocultan los Fremen.

Las casas en liza

ATREIDES: la sangre Atreides dará en próximas generaciones un Mesías al universo, un ser que cambiará para siempre la existencia de cuanto ha sido y será, un hombre que podrá mirar allí donde las Bene Gesserit no se atreven a mirar. Son leales, están bien organizados y poseen un indomable espíritu luchador.

HARKONNEN: su forma de vida es el terror, su método de combate el fanatismo. Traición y asesinato son los únicos argumentos de futuro, las únicas condecoraciones necesarias para ascender en la sociedad y el escalafón militar de los Harkonnen. Tienen una venganza, kanly, pendiente con los Atreides.

ORDOS: contrabandistas disfrazados de aristócratas. Mantienen a su alrededor un halo de misterio que sirve perfectamente a sus propósitos de pasar desapercibidos cuando les interesa. Disponen de avanzada tecnología militar que adquieren a la Casa de Ix. Se mueven únicamente por interés.

la primera novela, Dune, lo cual ha permitido a Westwood tomarse cuantas licencias artísticas ha necesitado. La más notable y que seguramente agradecerán todos los seguidores de la saga y también los recién llegados por la variedad que tendrá el juego, es que Arrakis no será el único escenario de batalla: también están Caladan –sede de la Casa Atreides–, Giedi Primero –sede de la Casa Harkonnen– y Sigma Draconis –hogar de los Ordos–.

Cuando Westwood anunció este juego el pasado mes de octubre afirmando que sería en 3D, surgieron muchas dudas razonables con respecto a la calidad que podría tener: al fin y al cabo, las últimas entregas de Lands of Lore –únicas experiencias 3D de Westwood– no tenían un engine 3D precisamente bien realizado. Según Christopher Longpre, productor del juego, "cuando hicimos los últimos dos juegos de Lands of Lore, la tecnología 3D no era demasiado capaz de mejorar los mundos que estábamos creando. Los ordenadores no eran lo bastante rápidos para construir los mundos que queríamos, así que suplimos estas carencias con diversas soluciones 2D y voxel. Esto nos permitió crear universos visualmente más variados que los que ofrecía el shooter 3D típico de la época. Emperor está en una situación muy diferente. Con los últimos avances en 3D, y teniendo en cuenta que la mayoría de los jugadores tienen aceleradoras 3D en sus máquinas, podemos aprovechar las nuevas técnicas visuales que hay disponibles. Las imágenes y secuencias animadas del juego demuestran un completo dominio del entorno 3D y ofrecen un aspecto devastador. Estamos muy satisfechos con la tecnología 3D de Emperor".

El terreno, al tratarse de un entorno 3D, afectará enormemente no sólo al movimiento y estrategia, sino también al desarrollo de las batallas en Dune, por ejemplo, donde los gusanos se sienten atraídos por las vibraciones rítmicas y el fragor de la batalla.

Ciertamente, el aspecto de las imágenes es formidable y prometedor. La libertad de movimientos de cámara y los niveles de zoom asegurarán una adecuada vista del campo de batalla, a pesar de que pueda haber un gran número de unidades terrestres y aéreas en pantalla.

De cine

Además del entorno 3D hay secuencias cinemáticas que unen las misiones y actúan a modo de narrador de la historia. Se han filmado como una película, contando con actores como Michael Dorn (Worf en Star Trek: La Nueva Generación), Vincent Schiavelli (Ghost, Man on the Moon y Batman Vuelve) y Musetta Vander (La Celda y Wild Wild West).

Un nuevo escritor, Wynne McLaughlin, es el autor de la pequeña película que ilustra el argumento. Según Longpre, "el grueso de la historia es el mismo para las tres Casas, pero hay variaciones únicas para cada una de ellas. La historia de los Harkonnen habla de rivalidad entre hermanos y una guerra civil, la de los Atreides está íntimamente ligada con la alianza con los Fremen en Arrakis, mientras que los Ordos vuelven a las andadas y pretenden hacer tratos con los Sardaukar imperiales".

"Hemos intentado arduamente", continúa Longpre, "capturar la rica variedad e intensidad del Universo de Dune en todos los juegos de la licencia. Sin embargo hemos hecho que el juego sea lo suficientemente independiente de la película y los libros como para que los jugadores nuevos disfruten del juego sin necesidad de conocer toda la historia. Eso no significa que no hayamos trabajado

Posibles aliados

CASA DE IX: fundamentalmente tecnológico, este pueblo crea las armas más sofisticadas del universo, transgrediendo todas las normas escritas y no escritas y violando leyes que prohíben cierto tipo de experimentos.

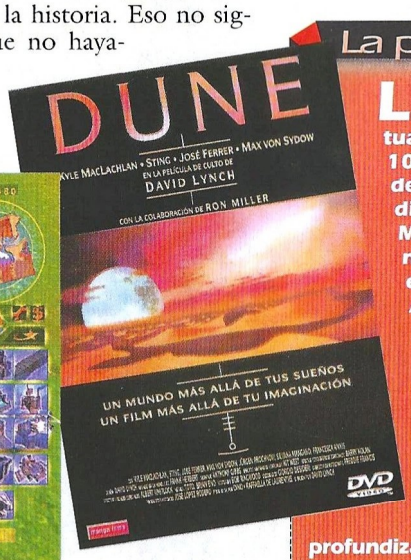
CASA DE TLEILAXU: esta casta religiosa llamada Bene Tleilax afirma que llegará una guerra sagrada que barrerá a las máquinas del universo. Están aliados con la Cofradía de Navegantes y son rechazados por las demás Casas.

COFRADÍA DE NAVEGANTES: compuesta por monstruos mutantes y humanos alterados, la Cofradía posee en exclusiva la tecnología que permite el viaje interestelar instantáneo.

FREMEN: los misteriosos habitantes de Dune creen en la llegada del Mesías que profetiza la Bene Gesserit. Nadie sabe dónde viven ni qué relación tienen con los gigantescos gusanos de la arena.

SARDAUKAR: los soldados imperiales son los más formidables del universo conocido. Sin emperador, luchan por un ideal invisible. Su violento comportamiento en el campo de batalla les ha ganado el sobrenombre de tropas del terror.

La película y los libros

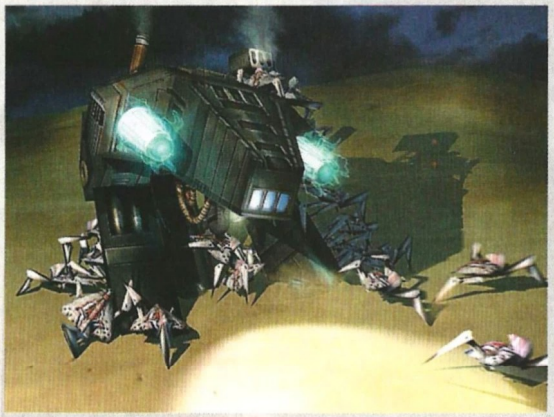


La obra de Frank Herbert merece ser conocida a fondo. Las novelas están editadas en la actualidad por Plaza & Janés. Abarcan más de 10.000 años de historia de este universo, donde un cruel emperador juega al ajedrez con las diferentes Casas temeroso de que llegue un Mesías que le destrone. Los Atreides y Harkonnen se enfrentan hasta... Bueno, es mejor leerlo.

Aquellos que tengan cierta pereza por la lectura pueden disfrutar de la película que David Lynch creara inspirándose en la primera de las seis novelas. Acaba de ser reeditada en DVD por Manga Films y es una auténtica obra maestra de la ciencia ficción, eso sí, con las limitaciones técnicas y de efectos especiales que había en su época.

Por último, acaba de aparecer en el mercado una novela escrita por el hijo de Herbert, que profundiza en la historia de la Casa Atreides.

Una de las grandes novedades es que se podrá cabalgar sobre los gusanos de la arena



muy duro en el guión. A lo largo del juego, el jugador progresa en una historia cada vez más compleja, llena de giros, vuelcos e intriga política".

Persecución planetaria

En cuanto al juego en sí, se podrá elegir entre las tres facciones habituales: Atreides, Harkonnen y Ordos. A medida que se desarrolle el juego, será posible establecer alianzas con dos de las tres casas "menores": Ix, Bene Tleilax, Sardaukar, la Cofradía y los Fremen. La batalla comienza en Dune y se traslada a los diferentes planetas. Conquistando territorios se conseguirá recibir refuerzos en el campo de batalla. Cuantos más territorios de los que rodean al mismo pertenezcan a la facción del jugador, más refuerzos podrá obtener en combate.

Cada Casa tiene doce edificios, entre cinco y siete unidades de infantería y otros tantos vehículos, dependiendo de cuál de ellas se trate. Una de las grandes novedades es que se podrá cabalgar sobre los gusanos de la arena.

Con respecto a las misiones, hay un amplio abanico de posibilidades: desde escolta, protección y sabotaje, a misiones diseñadas específicamente para obtener el favor de una de las casas menores. Si se consigue cerrar una alianza con una de ellas, su tecnología estará totalmente disponible para el jugador en futuras batallas. El objetivo último: hacerse con el trono de Emperador.

Inteligente

Uno de los factores más importantes en este tipo de juegos es la inteligencia artificial, algo en lo que Westwood parece haberse empleado a fondo en esta ocasión. "Hemos diseñado la IA con el objetivo de dar la misma sensación que un oponente online. Queríamos capturar la incertidumbre, el factor sorpresa y varias estrategias de juego de un jugador humano. Por tanto, hemos desarrollado un complejo sistema que enseña a la IA cosas acerca de las características del terreno en los mapas y estrategias del jugador. Cuando una misión comienza, la IA no sabe nada del mapa, que no puede ver y, normalmente, empezará explorando el terreno para retirar la niebla de guerra. Después utilizará las estrategias de combate correspondientes a la Casa que esté jugando para defender su base y comenzar la ofensiva. La IA es consciente de la posición de las unidades que puede ver y hará planes en consonancia. Es bastante buena localizando tu punto débil y atacándolo duramente", declara Longpre.

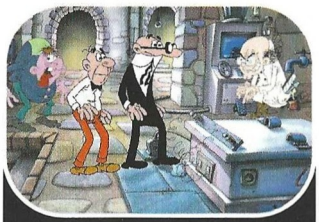
Emperor: Battle for Dune está previsto para finales de abril o primeros de mayo. Es el juego más ambicioso de cuantos se han creado con la licencia de Dune y promete convertirse en uno de los más potentes de la temporada.

Jugarás

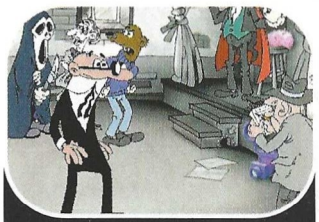
con las nuevas aventuras gráficas de Zeta Multimedia

La máquina que ha inventado el profesor Bacterio, la que permite viajar al mundo del cine, de nuevo se estropea.

Mortadelo y Filemón se encuentran en el mundo del cine de terror y no podrán salir de allí si no la reparan.



La única persona que les puede ayudar es el Profesor Ibáñezstein, un enigmático y chiflado doctor que hace un trato con ellos por el cual se compromete a reparar su máquina...



...siempre y cuando Mortadelo y Filemón estén dispuestos a viajar por las más famosas películas de terror para conseguir los elementos necesarios para crear "su criatura".

Terror, Espanto y Pavor

¡¡EN TU QUIOSCO!!

Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA

www.zetamultimedia.com

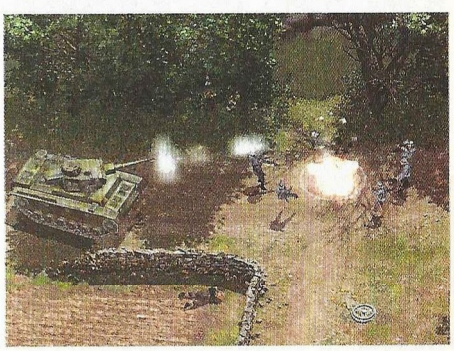
Commandos 2:
Regreso al frente

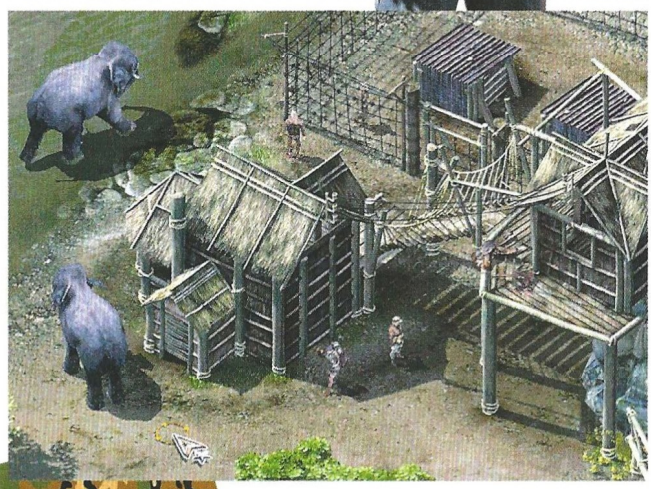
Pyro Studios, a punto de finalizar el desarrollo de su lanzamiento estrella

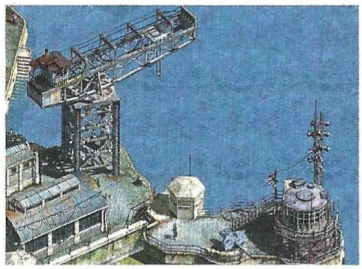
1999 fue un gran año para Pyro Studios. El lanzamiento de Beyond The Call of Duty consolidó el éxito internacional de Commandos y también la reputación del estudio madrileño. Desde entonces el mercado ha seguido su curso y Pyro ya no es el único estudio español a tener en cuenta fuera de nuestras fronteras. En la primavera pasada presentó un puñado de nuevos proyectos con Commandos 2 a la cabeza. Por el camino ha quedado Heart of Stone, congelado desde hace unos meses; Praetorians se mantiene en un discretísimo segundo plano –mientras se modifica el enfoque del juego– y, sin que nadie se sorprenda demasiado, los planes de lanzamiento han quedado obsoletos. Hasta ahora. La compañía se prepara para jugar su mejor baza y demostrar que el éxito de Commandos no fue fruto de la casualidad.

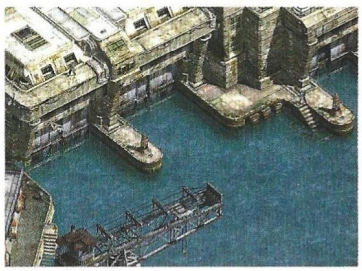
¿Qué hace una secuela? Repetir la fórmula que le dio éxito la primera vez. Y, en algunos casos, la investiga, desarrolla y profundiza en ella. Commandos 2 arroja una sorprendente cantidad de novedades para un título de sus características. El corazón del juego se mantiene pero las diferencias abundan. Comenzando por las más evidentes –un nuevo "engine" y un renovado aspecto gráfico– y continuando con los personajes, el diseño de las misiones, la variedad de escenarios y un nueva avalancha de posibilidades de juego que llegan a incluir –en determinadas ocasiones– una vista en primera persona.

El juego contará con 12 misiones –frente a las 20 del título anterior– y volverá a situar a Tiny y sus comandos en las más diversas situaciones intentando que la Segunda Guerra Mundial no termine de una manera diferente a la que ya conocemos. Behind Enemy Lines era un juego de estrategia táctica y su secuela hace un mayor hincapié en este aspecto dejando más de lado los tiroteos con los soldados alemanes. O dicho de otra forma, los enemigos y las situaciones suponen un reto mayor que habrá que saber solucionar con paciencia y utilizando la cabeza. No es para asustarse. La principal crítica que recibió Commandos fue su elevada dificultad y el nuevo título contará con diversos niveles para que el usuario seleccione el más adecuado a sus









Cambalaches entre personajes

Commandos contaba con un intuitivo interfaz de juego con el que el jugador se podía familiarizar inmediatamente. Éste ha sufrido un completo rediseño para la secuela. Primero, el jugador puede elegir mantenerlo en pantalla o hacerlo desaparecer para recuperarlo cuando lo necesita o manejarse con los atajos de teclado. Segundo, su estructura es diferente, condicionada por la posibilidad de intercambiar los objetos con otros comandos. Su aspecto recuerda ahora más a la de los tradicionales juegos de estrategia –en cuanto a las acciones del personaje– y de rol –en cuanto al inventario que se despliega–. Para realizar la mencionada operación basta con hacer clic y arrastrar el objeto en cuestión de un inventario a otro, aunque unos personajes mostrarán más habilidad en su manejo que otros. Como suele suceder en los "shooters", el repertorio de armas también se ha rediseñado y ampliado. Entre las nuevas posibilidades destacan el bazooka, minas para enterrar y su correspondiente detector, diferentes tipos de fusiles y el lanzallamas entre otros objetos.

capacidades o ganas. El menor número de misiones no indica que se trate de un juego más corto –en Pyro comentan que a los testadores del juego les ocupa cada una entre cuatro y cinco horas–, pero el modo más sencillo presentará una serie de "briefings" que darán muchas de las claves para poder sacar adelante los objetivos. Estos amplían el esquema de "infiltración-destruir objetivo-huida" que predominaba con anterioridad. Robar documentos, rechazar invasiones o tomar el control de un submarino son algunas de las nuevas situaciones que añade la secuela.

"2D y media"

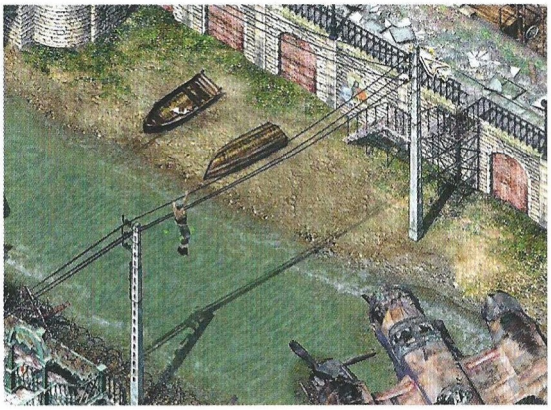
Commandos 2 cuenta una historia mucho más sólida que su predecesor, una aventura estructurada en tres partes que utiliza los recursos narrativos habituales en los juegos de PC. Por primera vez en la serie, el equipo de Pyro ha incluido una serie de secuencias cinemáticas que hacen progresar la historia desde el primer nivel hasta el último. En ocasiones, dichas secuencias enlazan con otras prefijadas que utilizan el motor del juego y de esa forma el usuario llega hasta el inicio de la misión de forma fluida y sin interrupciones. Primera novedad gráfica.

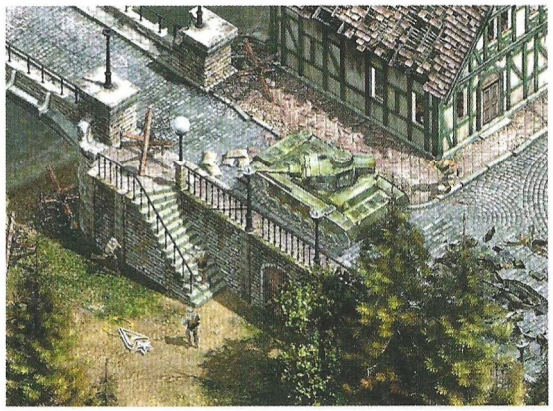
La segunda ha sido muy comentada y se presta a la confusión. ¿Commandos 2 es un juego 2D o 3D? Aunque Gonzalo Suárez, Jefe de Proyecto, ha llegado a comentar en alguna ocasión que se trata de un título 3D con el ánimo de simplificar las cosas, lo cierto es que el equipo programador de Pyro ha elegido un enfoque inusual que ellos denominan como " 2D y media". Sin entrar en tecnicismos complejos, el juego utiliza modelos poligonales que posteriormente son renderizados. De esta manera el diseño del juego aprovecha las posibilidades de un entorno tridimensional sin tener que sacrificar el nivel de detalle como sucede en otros títulos 3D. El motor proporciona cuatro ángulos de vista diferentes –mediante giros de 90 grados sobre el eje vertical– que permiten visualizar los entornos exteriores en su totalidad.

Las resoluciones previstas abarcan desde las 640x480 del original hasta 1024x768. Cualquier jugador experimentado sabe que en éste género conviene seguir la acción muy de cerca y, por fortuna, la calidad visual no desmerece en absoluto en las resoluciones más bajas. La función de zoom termina por ofrecer un perfecto dominio del campo visual.

Historia... cinematográfica

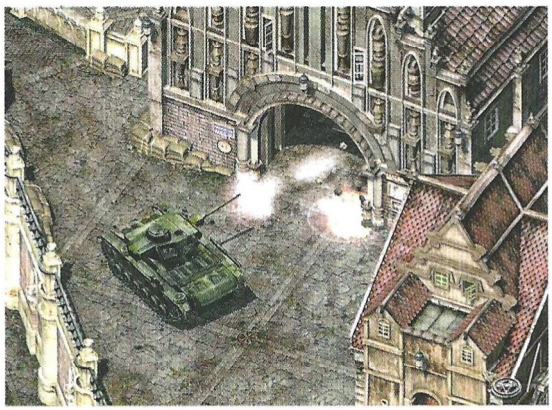
Commandos tenía un marcado aire cinematográfico que su secuela ha querido hacer más evidente. Cada una de las misiones





Los escenarios de las misiones abarcan desde el sur asiático al pacífico, el norte de Europa y el Ártico

cuenta con una contrapartida cinematográfica o histórica. De esta manera, el jugador encontrará misiones como El submarino, el Puente sobre el río Kwai e incluso Salvar al soldado Ryan, aunque aún no está claro si mantendrán esos títulos. Los escenarios de las misiones abarcan desde el sur asiático al pacífico, el norte de Europa y el Ártico. Más variedad y más posibilidades de lucirse para el equipo encargado del diseño artístico. Commandos 2 mantiene un "look" similar a su predecesor, pero con entornos mucho, mucho más detallados. No sólo por la capacidad gráfica del nuevo "engine" –que, por cierto, mostraba unos tiempos de carga sorprendentemente cortos–, sino por lo recargado de los escenarios. Tan recargados, que requieren un ojo muy atento para no perder a un enemigo de vista entre tantas líneas. Las animaciones son una pequeña maravilla y el nuevo modelo físico queda claramente demostrado al ver desplazarse un camión sobre los escombros de un edificio.



Commandos 2 también lleva la acción al interior de edificios y otras estructuras. Todos los edificios cuentan con espacios interiores en los que continúa la acción. En dichos entornos se aprovecha la tecnología 3D para permitir que la cámara rote libremente a gusto del jugador y en tiempo real. La contrapartida es que no presentan el mismo nivel de detalle que los exteriores, pero eso se compensa por la dosis de jugabilidad que inyecta a Commandos. En este apartado también pueden incluirse los entornos submarinos y algunos medios de transporte, como un avión derribado o el submarino, aunque no esta del todo claro cuantos entrarán en esta categoría –por ejemplo, lo que sucederá con el tanque–. Hay un paso

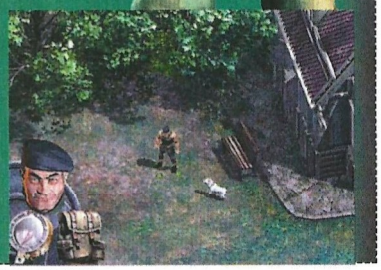
El ratero, la chica y el perro

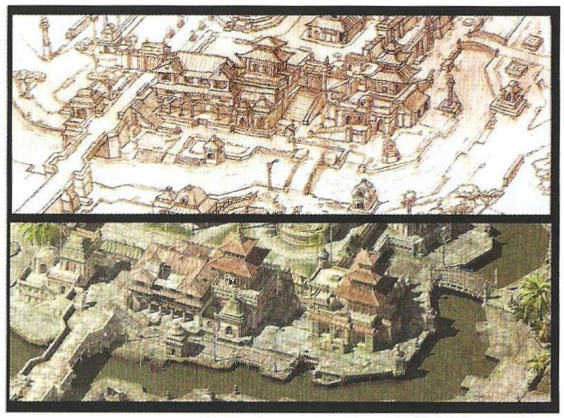
Estrictamente hablando, los nuevos personajes que Commandos 2 pone a disposición del jugador son decenas. Pero dejando de lado a los que en Pyro denominan "chusma", las novedades quedan reducidas a dos.

Paul Toledo Lupin es el ladrón. No tanto un luchador como el personaje que más enfatiza el sigilo necesario para progresar en el juego. Es rápido –corre más que cualquier otro–, escala paredes como si fuera el hombre araña –aunque no sobre todo tipo de superficies–, puede robar objetos a un enemigo sin que se percate y es capaz de mimetizar sus movimientos –como si de un mimo pesado se tratara–, de manera que puede mantenerse a la espalda de un enemigo sin ser descubierto.

Natasha ya es conocida por los que jugaron a la expansión Beyond The Call of Duty. De nacionalidad holandesa, destaca por su capacidad para distraer al enemigo –lo que facilita los movimientos del resto de sus compañeros– y sus excelentes habilidades como francotiradora. Lo que, dicho sea de paso, desdibuja un poco el personaje de Duke, hasta ahora caracterizado por esa misma función.

Whiskey es el nombre que recibe el bullterrier que acompaña a los protagonistas. Es básicamente, un complemento de algunas de las nuevas funciones de los personajes sobre la que el jugador no tiene un control directo. Su principal valor se halla en añadir una cierta nota de color entre tanto soldado curtido en mil batallas y poder pasearse entre las líneas enemigas mientras lleva algún objeto que el jugador quiere pasar a otro de sus personajes. Para ello, el comando interesado hace uso de un silbato y el perro acude a su llamada.





intermedio entre esas dos facetas del juego que consiste en el espionaje. Es decir, asomarse a la ventana de un edificio y echar un vistazo discretamente antes de saltar al interior. Esta posibilidad se representa mediante una pequeña ventana que aparece en el margen superior izquierda del monitor y que muestra lo que está viendo nuestro personaje, lógicamente, desde una perspectiva en primera persona.

Viejos conocidos con nuevas maneras

Regresan los seis componentes del comando original, más tres nuevas adquisiciones –ver recuadro–. Y un largo plantel de personajes secundarios, bautizados de manera informal como "chusma". En algunas de las misiones habrá soldados aliados o civiles dispuestos a echar una mano que el jugador podrá posicionar de acuerdo a sus necesidades e impartir ordenes como aguardar, actitud de ataque, defensiva, etc.

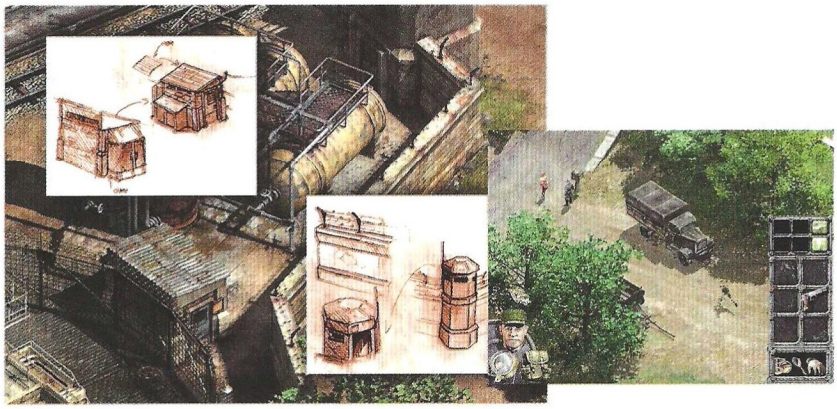
Aunque los comandos todavía mantienen características distintivas entre ellos, los personajes se han homogeneizado. Comparten un mayor número de acciones comunes y eso les convierte en unidades más versátiles. Mientras que en el primer juego el boina verde y el submarinista terminaban por acaparar el protagonismo en numerosas ocasiones, parece que en esta ocasión se ha buscado un mayor equilibrio entre personajes. Acciones como la conducción de vehículos, bucear, disfrazarse o robar un traje están disponibles para todos los comandos, aunque algunos sacarán mejor provecho que otros. Por ejemplo, todos pueden disfrazarse con un uniforme enemigo pero sólo el espía puede llegar a hacerse pasar por un mando nazi e impartir ordenes. Y aunque cualquiera puede sentarse al volante de un camión o coche, el tanque es una opción exclusiva del avezado conductor de Commandos. Este modificación de las posibilidades de los personajes también se apoya en el nuevo inventario mediante el cual podrán intercambiarse objetos –ver recuadro–. De esta manera, el fusil francotirador, el cuchillo y muchas otras dejan de ser armas exclusivas. Las maniobras coordinadas se verán muy favorecidas por una nueva opción que permite programar a cada unidad con una acción y que todas la realicen de manera simultánea con un simple clic.

¡ALARM!, ¡ALARM!

Commandos se apoyaba en una sólida IA para evitar que el jugador bajara la guardia en ningún momento. Y, aunque lo hacia francamente bien, tres años después el público espera un mayor refinamiento y una –ejem– mayor dificultad. Existen varias novedades en este terreno. Los soldados alemanes continúan efectuando rondas sin descanso, aunque no siempre van a seguir el mismo patrón y demuestran una mayor iniciativa. Uno de los ejemplos más significativos se podrá ver en un combate entre soldados enemigos y "chusma" entre las ruinas de unos edificios. El general enemigo se arrastra para evitar los disparos y moverse de una posición a otra mientras imparte ordenes a sus tropas.

Los veteranos de la serie recordarán la fea costumbre de los nazis de no disparar un sola bala en balde. En esta ocasión, su certeza dependerá de la velocidad con la que se mueva el objetivo y de su posición respecto al tirador. No es suficiente con encontrarse dentro de ese infame rango de visión, sino que una posición más o menos clara pondrá las cosas mejor o peor, depende. La capacidad visual del enemigo también se verá limitada por las diferentes alturas que pueda haber en un escenario de forma más sensata que lo que se conocía.

Los enemigos contarán con iconos que expresarán su actitud en ciertos momentos. Por ejemplo, ante una situación confusa aparecerá un interrogante sobre el coronel que no sabe como reaccionar o un signo de admiración si decide dar la voz de alarma. Y habrá que tener en cuenta algunos parámetros que en Commandos brillaban por su ausencia, como el ruido que producen los personajes. Con la opción correspondiente activada, esto se visualiza mediante una distorsión visual del espacio a su alrededor, de acuerdo con la intensidad de los sonidos que produce.



Cabos sueltos

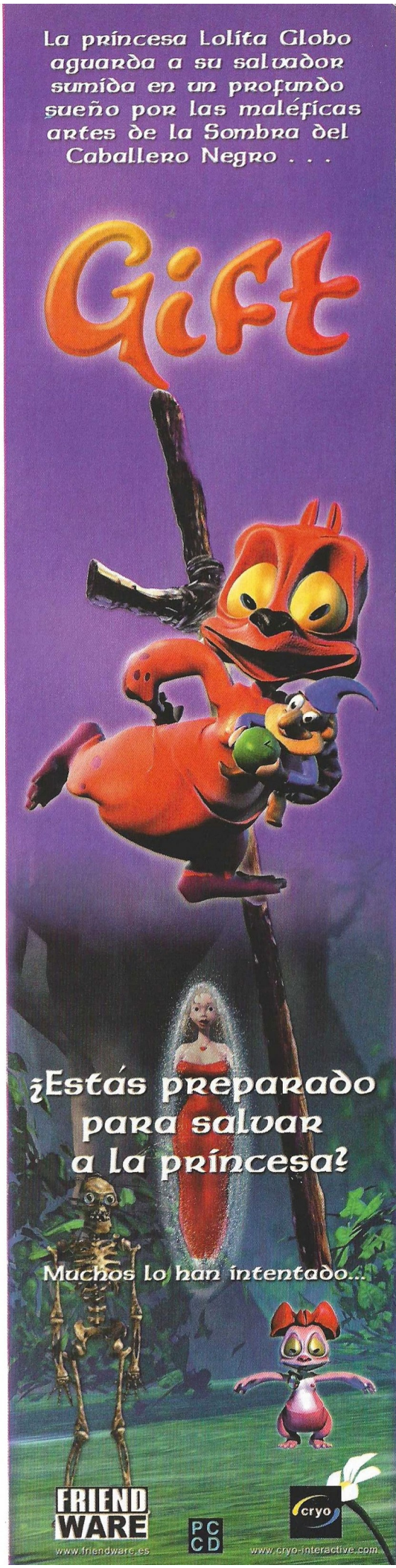
El trabajo que está desarrollando Pyro está plagado de pequeños detalles que prometen una experiencia emocionante para cualquiera que haya disfrutado con anterioridad de Commandos. El juego se encuentra en su fase final de desarrollo, pero todavía quedan algunos cabos sueltos que conciernen principalmente al modo multijugador. Pyro repetirá el juego online cooperativo de Commandos. Lo que no está decidido es si habrá niveles específicos para el mismo o un modo "versus" que podría ser realmente interesante. Igualmente está en consideración la implantación de una tecnología de voz que permita la comunicación verbal entre distintos jugadores. Asuntos de última hora que deben quedar resueltos para la publicación del juego en una fecha todavía indeterminada de esta primavera. En cualquier caso, la fuerza de Commandos estaba en su modo para un jugador, algo con lo que parece que Gonzalo Suárez y su equipo van a repetir el mismo éxito.

La escuela Commandos, antes y después

Commandos: Behind Enemy Lines fue publicado en 1998 y se convirtió en el tercer juego de PC más vendido de aquel año. El juego llamó la atención por su particular diseño de juego –premiaba el planteamiento táctico por encima de la acción al mismo tiempo que acercaba al jugador a ésta como ningún otro juego de estrategia– y su cuidada puesta en escena. El volumen de ventas de Behind Enemy Lines y la expansión Beyond the Call of Duty –en torno al millón y cuarto de copias, buena parte de las cuales fueron a parar a Alemania– son significativas, pero la mejor forma de medir el éxito de un juego es observar su influencia posterior.

Aunque primero hay que señalar la existencia de otros títulos contemporáneos al primer Commandos que parten de una filosofía similar. Jagged Alliance fue un pequeño precedente a pesar de que abundan más las diferencias que las coincidencias con el juego de Pyro y Rainbow Six, publicado en el mismo año 98, participaba del mismo enfoque táctico sobre la acción, aunque bajo unos parámetros completamente diferentes. Desde entonces, y a pesar de haber transcurrido poco más de dos años, ya han surgido varios títulos claramente "inspirados" en el de Pyro.

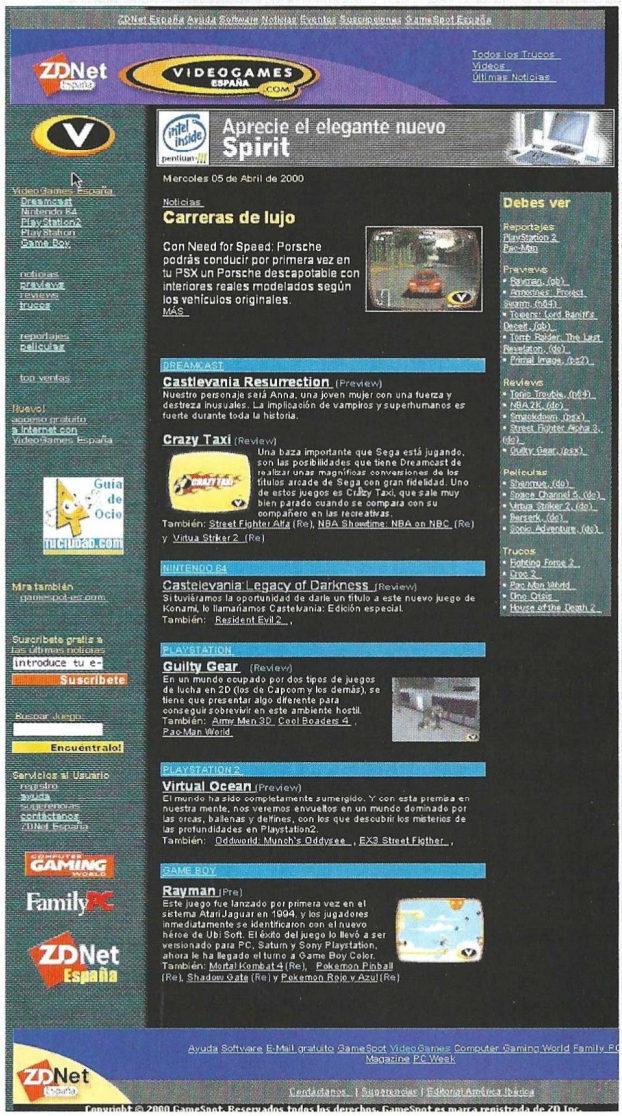
Shadow Company Left for Dead era un Commandos en 3D que no obtuvo una gran repercusión especialmente debido a su jugabilidad; Squad Leader acaba de salir a la venta y, aunque basado en un juego de mesa, mantiene muchos puntos en común con el protagonista de este reportaje y Hitman: Codename 47 presenta un diseño de misiones en ocasiones calcado al del primer juego. Pero los ejemplos más llamativos son Star Trek Away Team y Desperados. El primero es, ni más ni menos, que Commandos adaptado al universo Star Trek. Y el segundo, lo mismo, pero tomando como marco el salvaje Oeste.



¿Quieres saber algo sobre consolas en la web?

Con VIDEOGAMES ESPAÑA .COM lo sabrás TODO

En Videogames España podrás encontrar todo lo que necesitas para ser un experto en el mundo de las consolas, desde los trucos más difíciles y desconocidos hasta las últimas novedades y noticias. En Videogames España los jugadores pueden encontrar Previews, Reviews, Noticias, Guías de juego y Trucos de los juegos de mayor actualidad.



Noticias
Con la actualidad del mundo de las consolas.

Previews
Cómo serán los mejores títulos que se están creando.

Reviews
Análisis de los juegos más recientes.

Reportajes
De actualidad y de los clásicos de siempre.

Trucos
Claves y técnicas secretas para todos tus juegos.

Películas
Para descargarte vídeos de tus juegos favoritos.

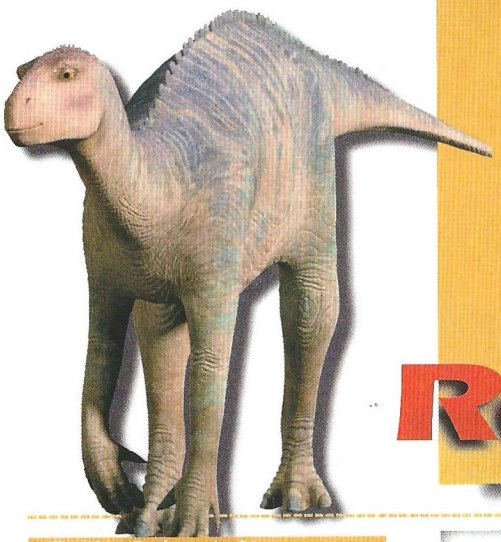
Top Ventas
Las listas de los juegos más vendidos.

IMAGEN LIMITE

DREAMCAST PLAYSTATION PLAYSTATION 2 NINTENDO 64 GAMEBOY

ADEMAS CONECTATE GRATUITAMENTE A INTERNET CON VIDEOGAMES

VIDEOGAMES ESPAÑA .COM



Reviews

44 ..... Aventura/Rol
48 ..... Estrategia
66 ..... Acción
86 ..... Deportes
88 ..... Simulación

The Moon Project pág. 56

Blade: The Edge of Darkness pág. 66

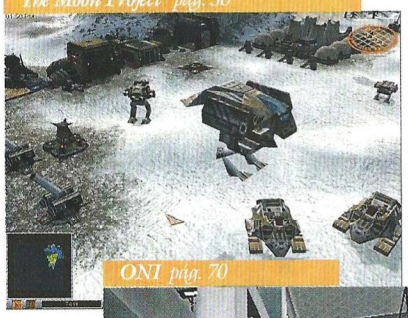
Dinosaurio pág. 78

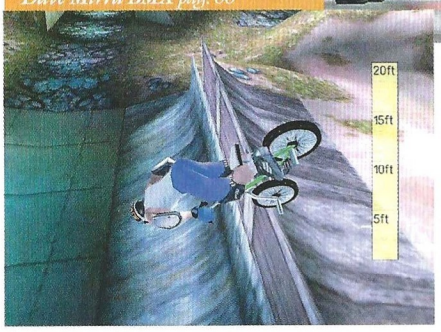
ONI pág. 70

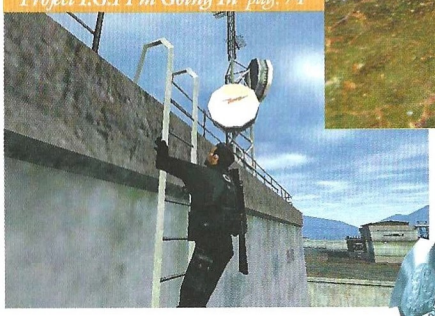
Mech Warrior IV pág. 80

Dave Mirra BMX pág. 86

Project I.G.I I'm Going In pág. 74







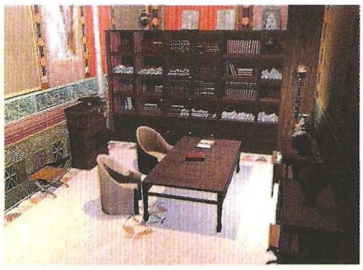
Así puntuamos en CGW

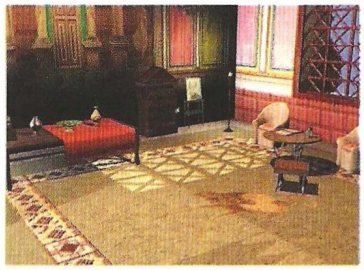
imprescindible	muy bueno	bueno	pasable	bajo mínimos
de 9 a 10	de 7 a 9	de 5 a 7	de 3 a 5	de 0 a 3
Una puntuación de entre 9 a 10, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".	De 7 a 9 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.	El segmento de 5 a 7 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron afortunadas pero no lo bastante.	Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 3 a 5, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.	Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan de 0 a 3, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro despropósito.

Un espacio para la traición

Roma

En una Roma en donde el poder absoluto dejó de dominar el mundo, en una ciudad donde la traición se ciñó a la cabeza del César hace un año; tu misión, como Hércules Prasinius será la de encontrar el testamento de Julio César. El mundo conocido aguarda impaciente para conocer su última voluntad...





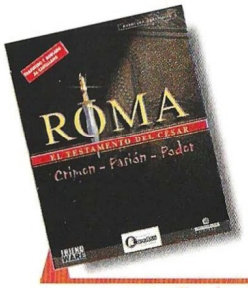
Roma es una aventura gráfica realizada con el máximo rigor histórico a la hora de recrear los escenarios en donde tiene lugar la acción. Cuando camines por la ciudad imperial, un año después del asesinato de Julio César, estarás viendo la Roma auténtica, el mismo lugar que vieron los ojos de sus habitantes hace miles de años. El tratamiento de la luz, la disposición de los edificios, los vivos colores de las cosas que anuncian, no obstante, la decadencia del imperio, están tan logrados que te parecerá un sueño hecho realidad.

Modelado totalmente en 3D, Roma permite al jugador, es decir, tú mismo, pasearse en tercera persona entre los salones de las villas, conversar con los ciudadanos de la urbe y explorar todos y cada uno de los recovecos en busca del misterioso testamento de César. Las cosas podrían plantearse fáciles, teniendo en cuenta que, en tu papel de decurión, muchas de las puertas que se encuentran cerradas a la mayoría del pueblo, siempre estarán abiertas para ti, pero todo se complica cuando conoces la situación en la que se encuentra la persona que más quieres: Aurelia, tu amada, ha sido condenada a la prisión, acusada de haber matado a su marido, un notable de la ciudad. Todo apunta a esa mujer tan especial como la autora material del asesinato, pero en una carta dirigida a ti, tiempo atrás, se confiesa inocente e implora tu ayuda. Todo está por hacer, y el tiempo es limitado. ¡Apresúrate!

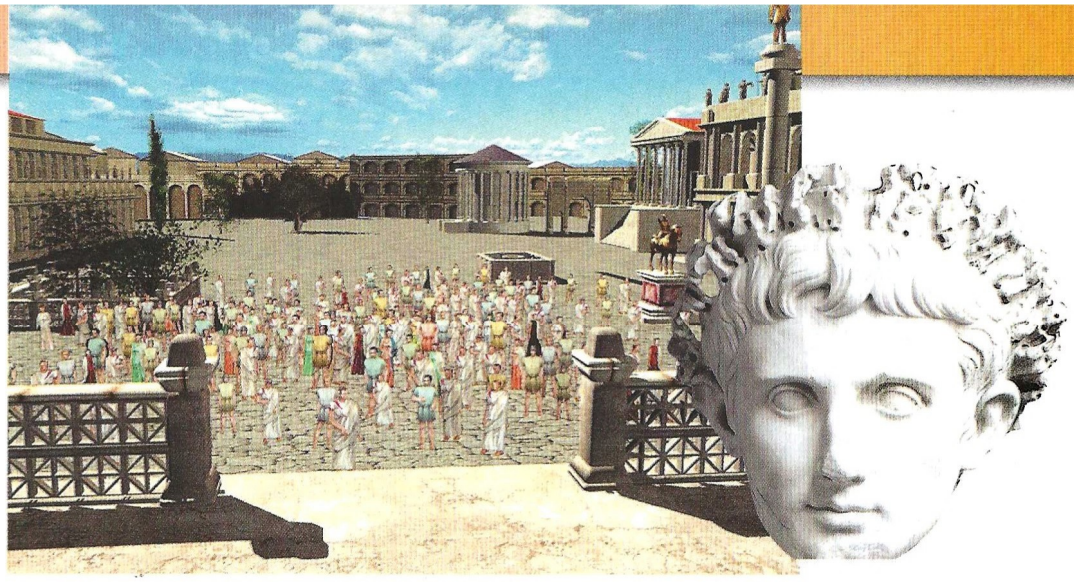
Desgranando las horas

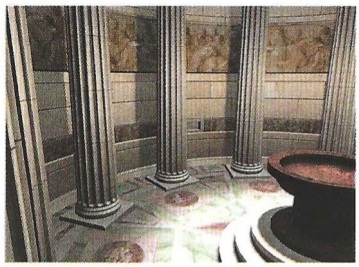
Tanto en el juego, como en la realidad que se representa, Roma es una ciudad inmensa. Los lugares que tendrás que visitar para desentramar los enredos de esta historia están alejados unos de otros y el tiempo apremia. El título que nos ocupa ha sido concebido al mismo tiempo que su cáncer: la cuenta atrás que irá dejando cada vez menos espacio para los errores, aproximando un final fatal. A medida que te desplaces por la ciudad emplearás minutos u horas que serán sustraídos de la suma total, pudiendo no llegar a terminar el juego si no eres más inteligente que quienes lo crearon.

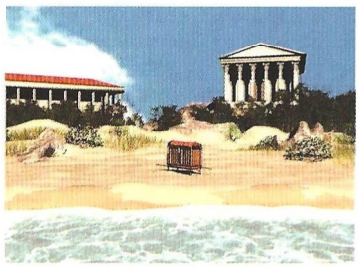
Villas, cárceles, jardines, palacios, el templo de Vesta, los oráculos... Visiones de un ayer que estuvo más cerca de lo que creemos; estos y otros muchos entornos tendrán que ser explorados, comentados con sus moradores, analizados en conversaciones y actitudes con quienes te encuentres a lo largo de la trama. Nada debe escapar a tu mirada. Los diseñadores del juego han realizado un trabajo faraónico a la hora de reproducir hasta los más mínimos detalles documentados existentes de algunas zonas en la ciudad, en las casas, en los palacios... Es una verda-

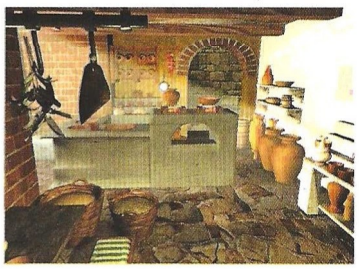


Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium 200MMX, 32Mb de RAM, Windows 95/98, ratón, tarjeta de sonido, CD-ROM 4x
Nº de jugadores: 1
Editor: Montparnasse
Distribuidor: Friendware

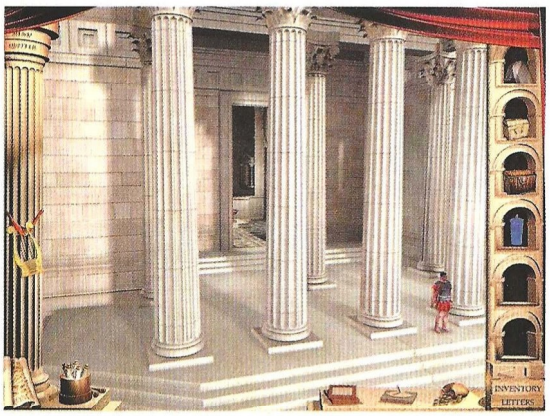


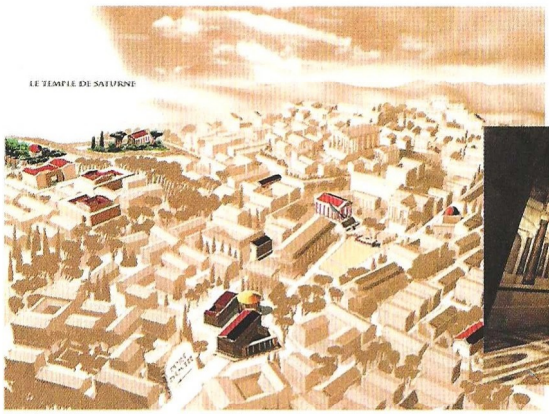


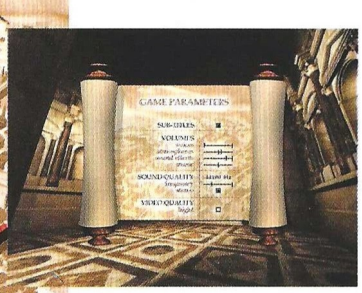




Tanto en el juego, como en la realidad que se representa, Roma es una ciudad inmensa







...en la Red

En esta dirección www.aleajactaest.com encontrarás gran cantidad de información acerca del juego: personajes, lugares, pantallas... Está en francés y ofrece la posibilidad de llegar hasta lugares situados en la red en donde encontrarás todo lo que necesitas saber sobre la capital del imperio que dominó el mundo. En la web de la distribuidora encontrarás poca cosa www.friendware.es

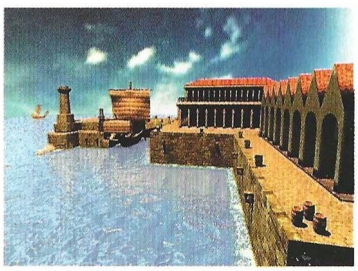
dera obra de arte que te atrapará sin remedio.

Un nido de escorpiones

Los complots se sucederán, también tejerán una tela de araña que comparte su apetito por devorarte con alguno de los personajes del juego. Cleopatra, quien tuvo un hijo con César, Marco Antonio, Bruto –uno de sus asesinos–, Cicerón el orador, Octavio... Todos están bajo sospecha. La Historia aún no le ha dado a cada uno el lugar que le corresponde, por tanto, desconoces sus intenciones.

Un sencillo interfaz, una clara disposición de los elementos del juego, el inventario, tan fácil de acceder a lo que contiene, y un útil mapa de la ciudad a vista de pájaro, serán algunos de los elementos que más utilizarás en el juego. Gráficos excelentes, música que quizá nos recuerde alguna de las últimas superproducciones de Hollywood... En fin, nada ha sido dejado al azar en esta maravilla que te espera con los brazos abiertos. No obstante ten cuidado: en Roma, la Roma que nos ocupa en este artículo, las cosas no son lo que parecen y hasta las personas que tú creías de tu confianza, pueden llegar a darte algún disgusto.

En definitiva, se trata de un juego francamente interesante, que ofrece complicados retos que tendrás que resolver. Te interesarás en muchos diálogos y hasta la posibilidad de comportarte bien, mal o de forma indiferente con los personajes con quienes entablas conversación, será una opción a tener en cuenta en el desarrollo de la partida. Dependiendo de cómo los trates, así te irán las cosas. Si no, algunos enemigos se sumarán a la larga lista de quienes pensaron que estabas mejor en Asia...



7,8

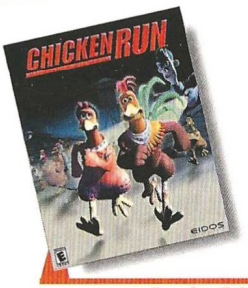
Roma

Pros: Fiel reconstrucción de la ciudad y sus alrededores. Guión excelente y personajes muy creíbles.
Contras: A veces el control de los personajes es complicado dependiendo de la perspectiva de juego en el momento que desarrolles. Algunos fallos en la arquitectura del programa.

Gallinas al poder

Chicken Run
Evasión en la Granja

Típico producto de consola destinado a un público eminentemente infantil, que podría haber dado mucho más de sí si hubieran sabido desarrollar adecuadamente los propios conceptos que planteaba.



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 200, 32 MB de RAM, 100 MB de espacio libre en disco, tarjeta gráfica 3D de 4 MB 100% compatible con DirectX 7, CD-ROM 4x, DirectX 7, ratón, teclado.
Nº de jugadores: 1
Editor: Eidos / Blitz Games
Distribuidor: Proein

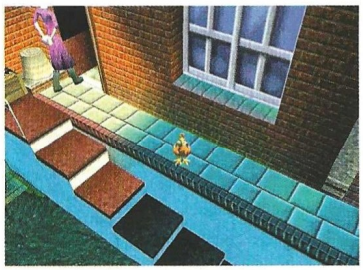
Chicken Run, parecía tenerlo fácil para convertirse en un juego divertido. Las peripecias de las gallinas de plastilina en su intento de fugarse de la granja y evitar un cruel destino era un claro homenaje a las típicas películas de prisioneros de guerra. Tenía todos los elementos –imaginativa historia, divertidos personajes, buena banda sonora, etc.– para, con una mínima aportación de los desarrolladores, conseguir un buen resultado.

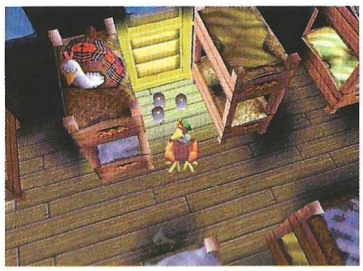
La mecánica básica de juego es sencilla. Con un sistema similar al de Metal Gear Solid, el jugador tendrá que guiar a los protagonistas en el entorno 3D de la granja en busca de los objetos necesarios para materializar los planes de fuga ideados por las gallinas. Aunque se empieza manejando a Ginger, la gallina protagonista de la película, también llegará un punto en que habrá que controlar al gallo Rocky, o a unos ratones buscavidas para recorrer ciertas zonas que no son accesibles a la primera. Así, habrá que moverse con cuidado para evitar que las "tropas enemigas" –los Tweedy, dueños de la granja, y sus perros– nos detecten y pongan fin a nuestros planes.

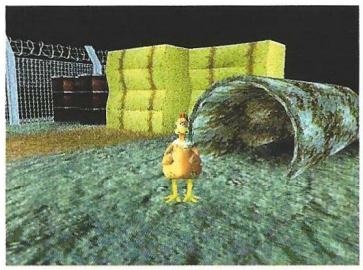
Para ayudarnos, contamos con un radar en pantalla que indica nuestra posición, la de los objetos que tenemos que recoger y la de los enemigos, junto con su "cono de detección". Por desgracia, el radio que abarca ese radar es demasiado pequeño. A eso hay que añadir un infame sistema de cámaras que se mueven en el momento más inoportuno – se supone que se pueden controlar con un par de teclas, pero sólo sirven en ciertas ocasiones– y unos personajes de buen tamaño que se ven bastante cerca de la cámara, con lo que la mayor parte del tiempo resulta casi imposible saber qué hay dos pasos por delante de nosotros. El resultado es que, en más ocasiones de las que nos gustaría, el enemigo nos ve antes que nosotros a él. Con el tiempo (en poco tiempo, la verdad), acaba resultando desesperante.

Además, los gráficos dan la impresión de encontrarnos ante una conversión directa de PlayStation. Parece increíble que sea necesaria una tarjeta 3D, algo que se nota especialmente en las secuencias narrativas, en las que los personajes parecen simples dibujos bidimensionales.

La misma impresión de su origen de consola la dan el resto de elementos de juego. Los escenarios se subdividen en otros más pequeños, que obligan a cargar constantemente datos, no se puede guardar la partida más que acudiendo al gallinero desde el que se accede al menú. Los controles utilizan cuatro botones numerados y de distintos colores, con otros dos gatillos, perdón, teclas para controlar la cámara –cuando nos dejan–, y la acción principal está salpicada de múltiples mini-juegos que contribuyen a animar y alargar lo que, de otro modo, podría resultar una experiencia demasiado simple y corta –sólo tiene tres fases–. Ni las secuencias de vídeo, tomadas directamente de la película, y con una resolución más bien pobre, ni el doblaje al castellano sirven para salvar a este Chicken Run.







...en la Red

La web del juego, www.blitzgames.com contiene información, imágenes e incluso un mini-juego para probar desde el navegador.

5,0

Chicken Run–Evasión en la Granja

Pros: Los minijuegos resultan más divertidos que la propia aventura principal. La idea de base no está mal, aunque lamentablemente no la hayan sabido aprovechar.
Contras: Pobres gráficos, mala perspectiva y control de cámara, mal sistema de control, exce-

ACCESO DIRECTO A LA INFORMATICA CON UN SOLO CLICK

ZDNet España

¡AHORA CON ACCESO GRATUITO A INTERNET!

Unete a ZDNet
Boletín de noticias gratuito, para recibir a tiempo la información que más te interesa.

ZDNet Noticias
Información de última hora con las noticias más destacadas del sector informático.

Canales
Una increíble lista de contenidos que ofrece a cada usuario todo lo que necesita.

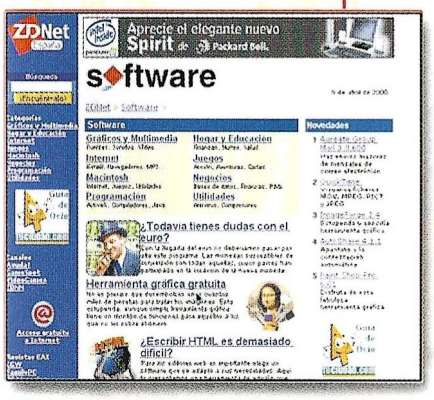
Temas en ZDNet
Los artículos más interesantes de la actualidad sobre la informática y la tecnología.

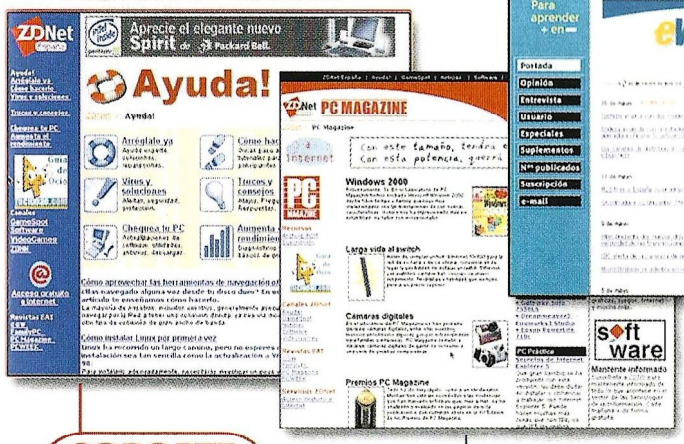
Software gratuito
Una completa selección de los mejores programas shareware y freeware para volcar en el ordenador.

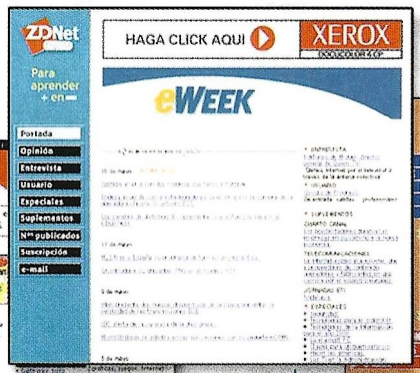
Revistas de Editorial América Ibérica
Fácil y rápido acceso a Computer Gaming World, PC MAGAZINE, FamilyPC y eWEEK.

DESCARGA DE SOFTWARE

Todo tipo de software: utilidades, herramientas gráficas, juegos, internet y mucho más.







SOPORTE TECNICO

Ayuda experta en todo momento para resolver cualquier duda referente al mundo de la informática.

PC MAGAZINE

Cada mes la información más completa e interesante sobre los contenidos de PC MAGAZINE, la revista de informática nº 1 en el mundo.

eWEEK on line

El más prestigioso semanario del sector informático, con las noticias de última hora más destacadas. Opinión, reportajes, entrevistas, personajes del sector, la situación de las Tecnologías de la Información para la nueva Economía...

FamilyPC

La informática accesible para todos, descubre lo más nuevo, todo lo que puedes hacer con tu PC. Conoce ya la informática pensada para la gente de hoy.

Computer Gaming World

El mundo de los juegos de ordenador: aventuras, estrategias, acción, deportes, simulación...
Con las mejores ofertas del momento.

Toda la información contenida en ZDNET ESPAÑA se ofrece por cortesía de:

américa ibérica
www.eai.es

FamilyPC · PC MAGAZINE EDICIÓN ESPAÑOLA · COMPUTER GAMING WORLD · eWEEK

www.zdnet-es.com

IMÁGENES LIMITE

Los hermanos Zapatilla en versión digital

Zipi y Zape

La Vuelta al Mundo y El Tonel del Tiempo

Al igual que ocurriese con los recientes "mortadelos", al jugar estas dos aventuras gráficas de los hermanos Zapatilla, se generará una tercera que podrás disfrutar. Nuestros dos pequeños héroes han aumentado de tamaño, pero vivir en el mundo 3D es más difícil de lo que creían.

Se trata del lanzamiento de dos aventuras gráficas diferentes, independientes pero complementarias, que generan , una vez terminadas, una tercera capaz de transportar a nuestros amigos hasta el futuro. El Japón de los samuráis, los indios americanos, Australia, Grecia y el mismo devenir, serán los módulos de esta nueva aventura creada a partir de las otras dos.

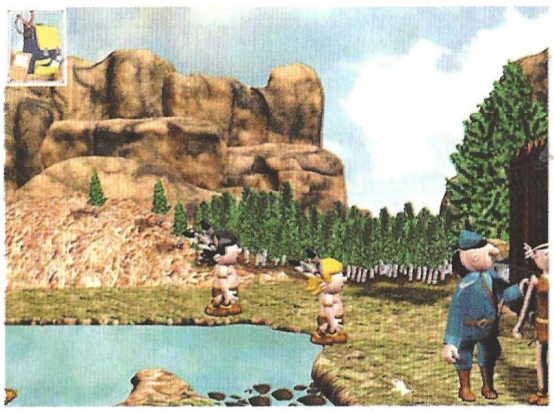
La Vuelta al Mundo

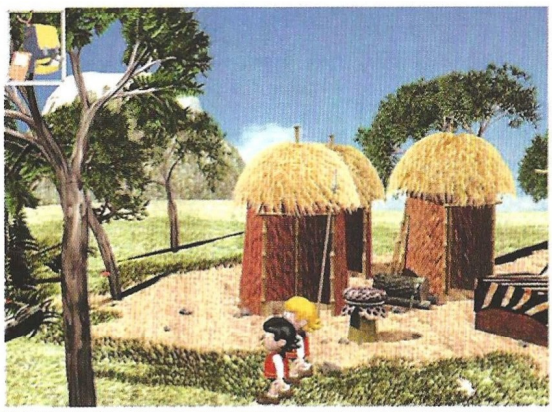
¿Serías capaz de ser invitado a un viaje alrededor del mundo y declinar la oferta? Pues los hermanos Zapatilla han ganado un concurso en televisión y comienzan pronto su andadura. En su viaje por Estados Unidos, México, Japón, Inglaterra, Africa, Egipto, Italia y la India los gemelos vivirán numerosas aventuras. Necesitaron tu ayuda para ganar el concurso de televisión que les premió, y ahora te requerirán de nuevo para terminar de completar su andadura.

Gráficos prerrenderizados, personajes modelados en 3D y algo de diálogo serán los elementos más destacados del juego. Un interfaz sencillo en su manejo, pero que no permite un control de los personajes preciso, será la pesadilla de esta producción que resucita dos de los personajes más famosos del cómic español.

El Tonel del Tiempo

Ayudados por el repelente Sapientín, los hermanos Zape construirán una máquina del tiempo que les permitirá visitar distintas épocas de la Historia de la Humanidad. Nada más entrar en el tonel, se darán cuenta de que alguien ha modificado los acontecimientos y se encuentran con que la esfinge tiene nariz aún, los dinosaurios se pueden ver en





Precio: 3.995 ptas. c/u
Requerimientos: Pentium 200 MMX, 32 Mb de RAM, 475Mb de disco duro, Windows 98, tarjeta gráfica SVGA con 2 Mb, CD-ROM 32x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Kinora
Distribuidor: Zeta Multimedia

...en la Red

La página web del grupo Zeta en su división Multimedia www.zetamultimedia.com ofrece al navegante información complementaria sobre el juego. Allí se puede encontrar incluso nuevos módulos para estas aventuras gráficas "El México de Zapata", "Francia" y "El Nacimiento de Zipi y Zape"

zoológicos o los libros están escritos en latín. Parece ser que los hermanos Manitas y Manazas etán detrás de todo esto y, nuestros amigos, deberán dedicarse durante algún tiempo a "desfacer entuertos".

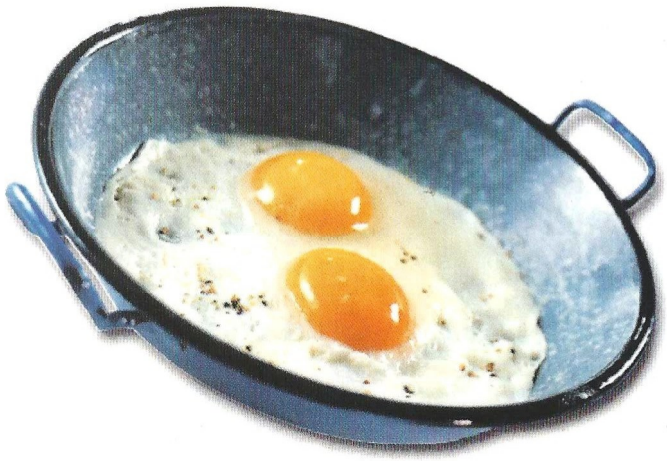
Egipto en la apasionante época de los faraones, el jurásico, la Roma de Nerón, Troya, el Renacimiento, la edad de la Magia, Francia en la época de los mosqueteros y el momento en que se inventó el globo, serán las sumamente variadas localizaciones en donde tendrás que jugar. Las pruebas se sucederán constantemente y su solución dependerá de tu astucia... y de tu paciencia, claro.

4,8

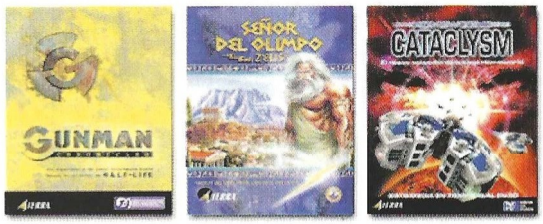
Zipi y Zape: "La Vuelta al Mundo" y "El Tonel del Tiempo"

Pros: Excelentes títulos para quienes pretendan iniciarse en el género de las aventuras gráficas y deseen comenzar por una sin muchas complicaciones.

Contras: Los movimientos de los personajes son poco naturales, su inclusión en el mundo 3D pobre, los diálogos se repiten sin parar...



DOS, MEJOR QUE UNO



COMPRA CUALQUIERA DE ESTOS TÍTULOS Y TE REGALAMOS EL JUEGO DE SIERRA QUE TÚ QUIERAS*

SIERRA™

*EXCEPTO PACKS. PROMOCIÓN VÁLIDA EN TERRITORIO ESPAÑOL DEL 01/02/01 AL 31/03/01.

HAVAS INTERACTIVE ESPAÑA, S.L. - NTRA. SRA. DE VALVERDE, 23 - 28034 MADRID
TEL: 91 735 55 02 - FAX: 91 735 27 30

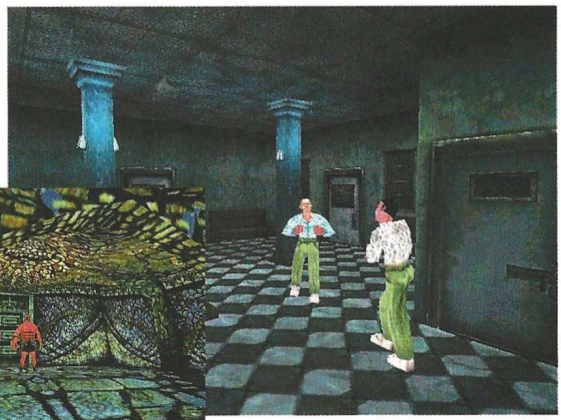
Gran comic, mediocre juego

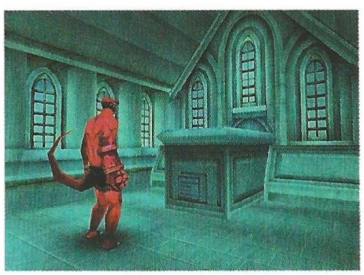
Hellboy

2001 se prometía como un año feliz para Hellboy. El estilizado comic de horror de Mike Mignola tomaría la forma de producción cinematográfica —todavía pendiente de aprobación final— dirigida por Guillermo del Toro y un videojuego para PC y PSX. Ambos proyectos cuentan con la colaboración de Mignola. Lo cual, por desgracia, no es una garantía.

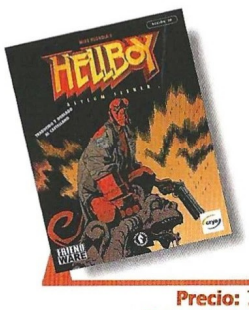
Hellboy no es un comic corriente. El protagonista, a pesar de no contar con una serie regular debido al ritmo de trabajo de su creador, ha sabido obtener una gran acogida entre el público desde su primera aparición en 1993. Mike Mignola es el guionista y dibujante de la serie, un comic de horror en el que Hellboy es un ser "nacido de una mujer humana en el infierno, renacido por designio humano en la tierra" debido a una ceremonia de magia negra auspiciada por un decadente Tercer Reich en los últimos momentos de la Segunda Guerra Mundial. El personaje crece al amparo de la Agencia de Investigación y Defensa de lo Paranormal en USA y se convierte en un agente de campo. Sus aventuras tienen lugar en un mundo retratado de forma cruda y realista en el que la mitología y las leyendas se solapan de forma extremadamente natural gracias a la labor de Mignola y al excelente trabajo de los coloreadores del comic. Demasiado para un videojuego.

Trasladar el espíritu de un comic a un juego siempre es una tarea difícil; y uno de las características de Hellboy, fuertemente marcado por la personalidad de su autor, aún más. La historia tiene lugar en Checoslovaquia durante 1962. Hellboy acude allí en compañía de otro agente para impedir el advenimiento de unas criaturas conocidas como Nohox Kanis. El juego se inicia con una secuencia cinemática de pobre calidad en la que un anciano enfermo advierte a otros agentes de la Agencia sobre los mencionados seres. Uno de ellos acude a un cementerio para tratar de descubrir algo más y es atacado por una extraña criatura. Los siguientes en llegar son Hellboy y su compañera y ahí comienza propiamente el juego. Desde este momento se hace evidente una de los mayores problemas del programa. Sin el particular estilo y atmósfera que Mignola imprime en sus dibujos, este Hellboy pierde buena parte de su atractivo y presenta un aspecto un tanto grotesco. Y la eliminación de un elemento tan característico en el personaje como su gabardina, tampoco hace mucho por arreglar la situación. En cuanto al resultado gráfico general del juego, Hellboy presenta un aspecto muy, muy correcto. No es malo, pero sí muy justito y lo único destacable es la opción de "antialiasing" que suaviza los contornos de los personajes. Como es de esperar, los juegos de sombras y el brillante uso del color que se lleva a cabo en los comics tampoco tiene su reflejo en el juego.





Cryo ha elegido un formato un tanto peculiar para seguir las andanzas del protagonista, a medio camino entre el sistema de cámaras de un Resident Evil y la libertad de movimiento que otorga un juego completamente 3D. En otras palabras, dependiendo del momento de juego, la cámara sigue el protagonista al estilo Tomb Raider, adopta un ángulo

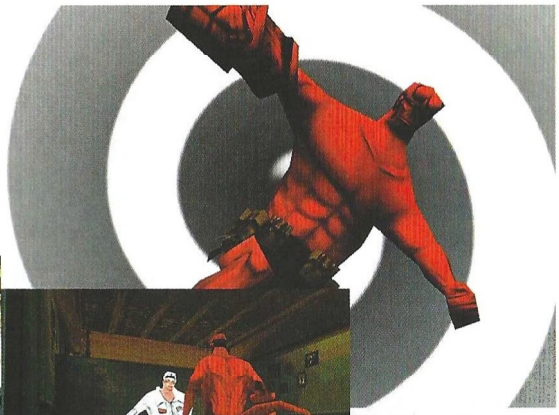


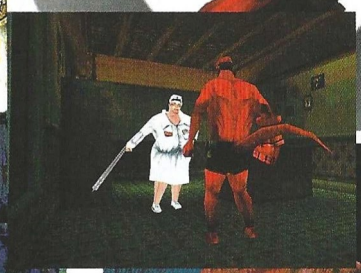
Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium 233, 32MB de RAM, CD-ROM 8x, tarjeta de sonido, 400Mb de disco duro libres, ratón, tarjeta 3D, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware

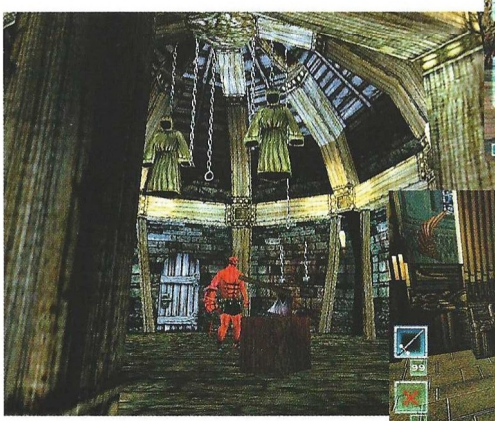
Hellboy es un ser "nacido de una mujer humana en el infierno, renacido por designio humano en la tierra"

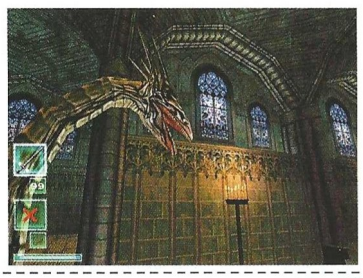
prefijado o una combinación de ambas cosas. No es una mala idea, pero su ejecución lleva en ciertos momentos a la desorientación del jugador en cuanto a la posición que ocupa en el escenario. El control del personaje se puede llevar a cabo mediante un mando, dado que afortunadamente, el ratón ha sido excluido del interfaz. Las acciones que realiza el personaje son escasas y, en el caso de los combates, claramente insuficientes. Se aprieta el botón de golpear y Hellboy lazará mandobles continuamente, alternando su puño izquierdo con su poderosa extremidad derecha. Un sistema que dota a los combates de una enorme monotonía y limita buena parte de la emoción que podría proporcionar. Y, eso es todo, con la excepción del arma que empuña Hellboy y a la que acompaña un logrado sonido cuando efectúa sus disparos.

Mike Mignola ha participado en el guión del juego. Desgraciadamente, y aunque en algunos momentos se deja entrever su personalidad en situaciones y diálogos, Hellboy relata una aventura monótona, desprovista de misterio y en la que se recorren muchos escenarios y se abren y se cierran muchas puertas que no conducen a nada realmente sustancioso. El juego ha sido doblado al castellano, pero la voz que se le ha dado a Hellboy no se corresponde con el personaje. Si a esto se le suma un apartado gráfico en el que no hay nada en especial que destacar, combates aburridos y, ocasionalmente, algún puzzle que eleva la dificultad del juego queda un título de interés para los más fanáticos del personaje o aquellos que no exigen demasiado a una aventura. Una oportunidad perdida.









...en la Red

Para saber todo sobre el personaje, www.hellboy.com. La web del juego es www.hellboygame.com y la de la compañía que lo ha desarrollado www.cryo.studios.com.

4,0

Hellboy

Pros: El material del que parte el juego es muy bueno. Conserva algo de su cáustico sentido del humor y, en algunos momentos, se deja ver la mano de Mignola detrás del guión y algunas de las situaciones. Está en castellano.

Contras: Jugabilidad tremendamente limitada debido al diseño de la aventura y el simple sistema de combate. Peleas aburridas, un aspecto gráfico muy justito y la ausencia de la atmósfera original del juego. ¿Terror?¿miedos? ¿suspense? En absoluto.

¡Vuelve al parque!

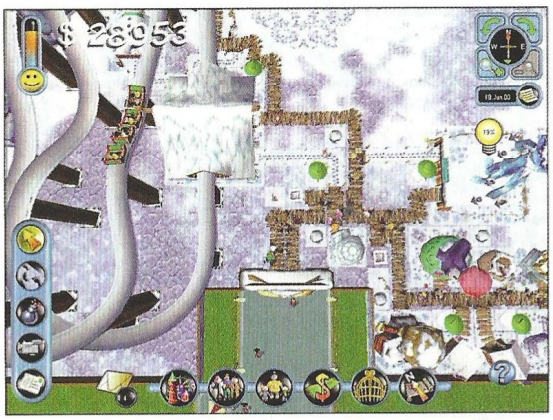
Theme Park Inc.

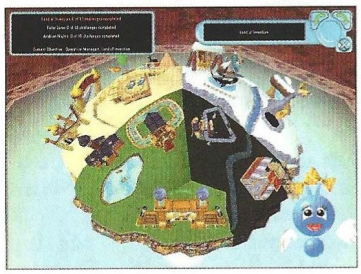
Tras Theme Park y Theme Park World, Bullfrog continua la saga de diseño y gestión de parques de atracciones que iniciara en 1994.

Dejando al margen los productos anteriores de Bullfrog, el precedente más reciente de este título es Rollercoaster Tycoon, de Microprose. La mecánica de Theme Park Inc es la misma que en dicho título y los demás de Bullfrog: construir y gestionar un parque de atracciones.

Esto, que en apariencia puede parecer sencillo, tiene numerosos aspectos. En primer lugar hay que construir atracciones, establecer la longitud de las colas y conectarlas con la senda principal del parque. Para mantener las instalaciones y atracciones es necesario contratar personal: jardineros, ingenieros, animadores, limpiadores y guardias de seguridad. Todos ellos han de tener un lugar de descanso y estar bien pagados para que no vayan a la huelga.

Cuando se han construido las atracciones principales, llega el momento de crear tiendas de comida, bebida, regalos, elementos decorativos como árboles, setos y aparatos mecánicos, elementos de ambiente como altavoces y decoración temática... En fin, todo aquello que debe haber en un parque de atracciones, incluidos hasta los lavabos para hombres y mujeres.





Todo por la pasta

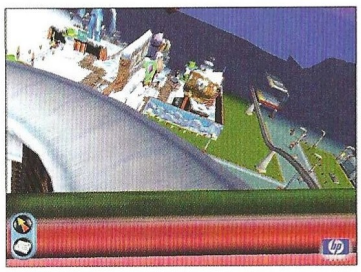
Cada uno de estos elementos necesita un determinado mantenimiento del que se ocupa un profesional adecuado. Para que los empleados no se dispersen demasiado en su labor, hay que asignarles zonas o rutas de trabajo, de forma que hagan rondas periódicas ocupándose de todo aquello que deben.

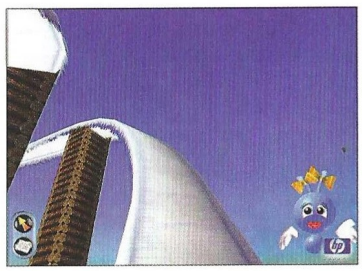
A medida que el juego avanza, nuevas parcelas de terreno están disponibles para poder seguir construyendo. Es entonces cuando se hace imperativa la construcción de un laboratorio donde investigar nuevas atracciones y elementos. Se contratan unos cuantos cerebros y se les pone a trabajar no sólo en la creación de novedades, sino también en la mejora de todo aquello que ya está instalado en el parque.

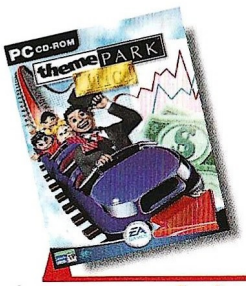
De hecho, hay tres niveles de mejora para cada atracción, así como un quiosco de fotos donde los visitantes pueden dejarse unos cuantos duros más que irán a parar directamente a nuestras ansiosas arcas.

La economía es un factor muy importante: cada atracción tiene un coste de mantenimiento y un precio de entrada. A través de unos sencillos menús informativos es posible conocer el rendimiento de cada elemento del parque, de forma que se puedan hacer los ajustes necesarios para la buena marcha de todo.

El juego plantea misiones que se van ampliando poco a poco hasta que el jugador logra tener en su poder la isla completa donde están ubicados los tres parques temáticos, tres terrenos diferentes que marcan otras







Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 233, 32Mb de RAM, 360Mb de disco duro libres, tarjeta aceleradora con 4Mb, CD-ROM 2x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Bullfrog
Distribuidor: Electronic Arts

En todo momento se pueden probar las atracciones subiéndose a ellas en un modo 3D

tantas estéticas. Durante las misiones surgen desafíos o retos parciales de los cuales hay que cumplir algunos para poder continuar. Si no se supera un reto en una ocasión es necesario repetirlo, aunque el fracaso signifique una pérdida de valor de las acciones e implique otras consecuencias negativas.

Otra parte importante y divertida de Theme Park Inc es el diseño de montañas rusas. Se puede comprar cualquier modelo prediseñado de cada tipo de montaña rusa, pero lo más indicado es colocar la entrada y la salida y empezar a poner tramos, elevarlos, hacer loopings y caídas de impresión.

Viajes gratis

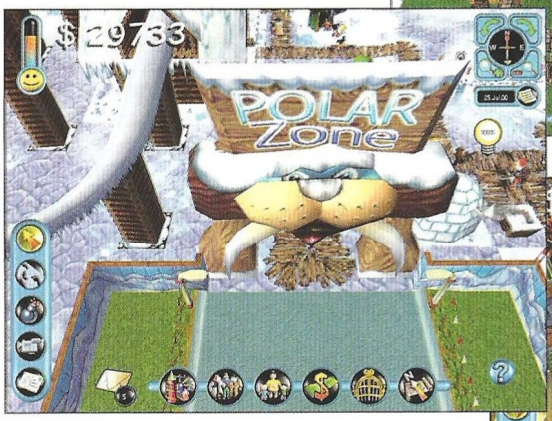
En todo momento se pueden probar las atracciones subiéndose a ellas en un modo 3D, al igual que es posible pasear por el parque como un visitante más. El resto del juego transcurre en una vista cenital que se gira y amplía con los cursores. Al hacer zoom la perspectiva cambia de forma que se obtiene una vista 3D del escenario.

Por último, hay distintas resoluciones de pantalla y niveles de detalle que varían en función de la tarjeta gráfica instalada en el ordenador. Ni que decir tiene que la renderización por software y las bajas resoluciones ofrecen un aspecto visual claramente inferior.

...en la Red

El sitio web oficial del desarrollador del juego s encuentra en: www.bullfrog.com

La única innovación de Theme Park Inc con respecto a su inmediato predecesor es una simplificación del interfaz.



Por lo demás, su aportación a la serie de Bullfrog es mínima, lo cual no significa que no siga siendo muy entretenido y que logre enganchar. Aquellos que no hayan probado nunca un juego similar quedarán fascinados, mientras que los usuarios de Rollercoaster Tycoon y Theme Park World, se encontrarán algo ya conocido.

8,1

Theme Park Inc.

Pros: En esta edición es posible construir montañas rusas personalizadas. Los menús de gestión se han simplificado notablemente.

Contras: La navegación por los menús cuando se quieren realizar varias acciones básicas llega a ser irritante por repetitiva.

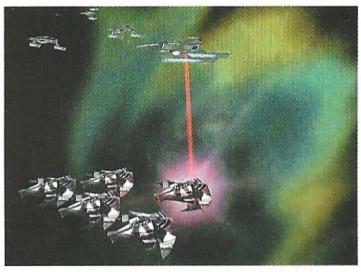
Volver a empezar

Starfleet Command II: Empires at War

Basado en su predecesor, y como él en el legendario juego de tablero Star Fleet Battles, esta secuela posee un aspecto excelente, si bien los cambios que se aprecian respecto al primer juego son mínimos.

El mayor cambio es la inclusión de un universo persistente online, una posibilidad que, sin embargo, no está totalmente operativa todavía. Así que, aunque se suponga que este es uno de los mayores atractivos de este juego, en realidad es justo decir que parece que las grandes cosas relativas a este título sucederán en un futuro no sabemos si lejano o cercano.

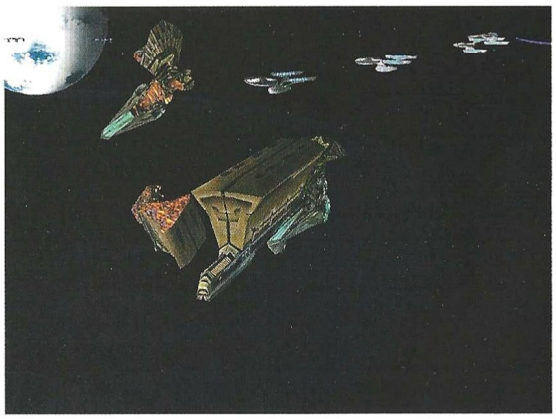
Hasta la fecha, Starfleet Command permanece como el mejor intento de capturar el espiritu y el estilo de la serie Star Trek y trasladarlo a un juego de estrategia. Coger la esencia del juego de tablero Star Fleet Battles y traspasarlo a un motor de un juego de estrategia en tiempo real era una apuesta arriesgada, pero funciona, y el juego resultante se muestra a la vez atractivo y difícil de dominar. La premisa esencial de Starfleet Command es tomar el completo control de una nave espacial con un cierto potencial de combate, y controlar todas sus funciones en tiempo real. Es posible en cualquier caso tratar de aproximarse al ritmo del juego de tablero ajustando la velocidad de juego al mínimo, y en el juego para un solo jugador se puede detener la acción para repartir ordenes.

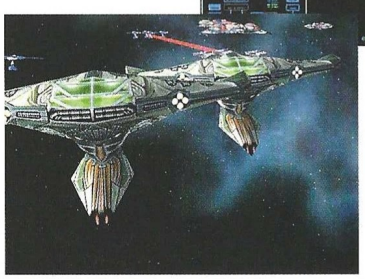


Sensación de deja vu

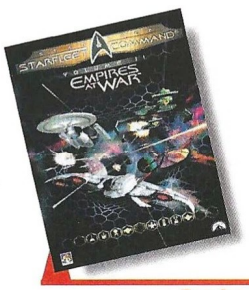
A primera vista, el aspecto de Starfleer Command II es muy similar al del primer juego, es decir, realmente bueno. Los gráficos se han mejorado ligeramente respecto al original en la vista normal, pero sustancialmente cuando observamos las naves en primer plano haciendo uso del zoom, y en general hay que decir que la renderización 3D es francamente buena. Los sonidos, ofreciendo una buena calidad, son muy similares a los del primer juego, música incluida. Las misiones de entrenamiento están narradas por George Takei (Mr.Sulu en la serie), que ha hecho un estupendo trabajo.

El interfaz es esencialmente el mismo del primer juego, con un montón de pequeños botones que resultan un tanto frustrantes para el jugador novato. Afortunadamente se pueden emplear un montón de atajos de teclado y algunas funciones, como el área de dirección de la flota, se han expandido y mejorado.

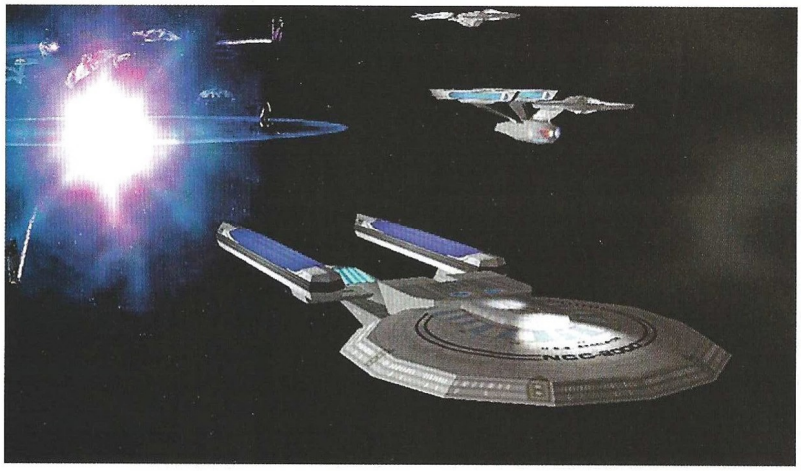




Dado que les resultará familiar, los "capitanes veteranos" de Starfleet Command se acercarán a esta segunda entrega con plena confianza. Sin embargo, después de sumergirse en profundidad en el juego, estos jugadores quedarán sorprendidos al encontrar una numerosa cantidad de cambios en la jugabilidad, algunos de ellos con importantes efectos en el apartado táctico. Como consecuencia, no todas las tácticas utilizadas por los jugadores expertos en el primer juego funcionarán adecuadamente en esta secuela. Por poner un ejemplo, los misi-



Precio: 6990
Requerimientos: Pentium III 500 (sin tarjeta 3D) o Pentium II 350 (con tarjeta 3D), 250Mb de disco duro libres, Windows 95/98, CD-ROM 4x, 64Mb de RAM, ratón, tarjeta de sonido
N° de jugadores: 1 o varios
Editor: Interplay
Distribuidor: Virgin



Las misiones de entrenamiento están narradas por George Takei (Mr.Sulu en la serie), que ha hecho un estupendo trabajo

les no son igual de eficaces de lo que lo eran en el primer juego, donde se mostraban como un arma realmente devastadora.

Esta segunda parte añade dos nuevas razas jugables (Mirak e Interstellar Concordium), que aportan además nuevas oportunidades tácticas al juego. Pese a todo, los conceptos básicos de control de la energía permanecen sin cambio alguno, así que los jugadores familiarizados con la primera parte pronto conseguirán hacerse con los ajustes adecuados. No les ocurrirá lo mismo a los jugadores que se acerquen por primera vez al juego, ya que es más que probable que se sientan al principio desbordados y desconcertados por la gran cantidad de parámetros que el juego presenta.

La comunidad trekkie

El modo multijugador de Starfleet Command II ofrece una gran experiencia al jugador, y se puede jugar en modo cooperativo contra el ordenador (en el modo deathmatch por equipos) o en un modo todos contra todos con diferentes jugadores controlando sus respectivas naves. El juego resulta muy estable en su modalidad online, y el "lag" es apenas un factor a tener en cuenta.

Los más acérrimos fans de Star Trek coincidirán probablemente en que una de las mejores ideas jamas imaginadas es crear un universo persistente basado en Starfleet Command. El concepto de comandar una nave, completar misiones, ir superando diferentes rangos y competir contra (o cooperar con) otros jugadores humanos en un universo Star Trek virtual es algo que los jugadores de Starfleet Command habían deseado desde el lanzamiento del primer juego, y esta segunda parte parece colmar esos anhelos.

...en la Red

Encontrarás más información sobre este juego en la siguiente dirección: www.interplay.com/sfcommand/sfc2/

Y si quieres saber más cosas sobre la legendaria serie esta es su página oficial: www.startrek.com

7,0

Starfleet Command II: Empires at War

Pros: Los gráficos y el interfaz de juegos han sido mejorados considerablemente. El mencionado universo persistente cuando funcione adecuadamente.

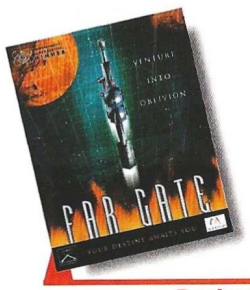
Contras: El juego es muy complejo, y el hecho de que no haya sido localizado al castellano aumenta aun más el problema.

Una puerta en la inmensidad

Far Gate

En lo más profundo de la galaxia, los Nue Guyen, seres orgánicamente adaptados a las más rigurosas condiciones del espacio, surgen para acabar con la colonia humana. Por fortuna, la flota Proximans se encuentra preparada para acabar con esta terrible amenaza.

Far Gate es uno de esos juegos que no se olvidan fácilmente. Su estructura, su laboriosidad a la hora de programarlo y su especial apariencia de no dejar un cabo suelto, son factores que multiplican la valía del producto. Ambientado en la guerra espacial entre los humanos, llamados Proximans, y las razas alienígenas Nue Guyen y Entradii, entramos en un complejo juego de guerra en tiempo real donde manejaremos flotas de combate consiguiendo espectaculares batallas entre los grupos de naves contendientes.



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium II 233, 32Mb de RAM, Windows 95/98, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón, tarjeta aceleradora 3D 4Mb
Nº de jugadores: De1a4
Editor: Microïds
Distribuidor: Virgin

Los enemigos de la raza humana

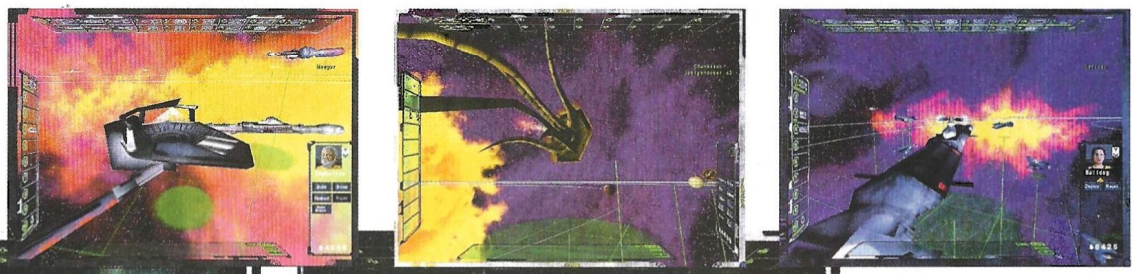
Una de las cosas más interesantes a la hora de elegir los bandos es la enorme diferencia entre las tecnologías y las razas enemigas. Para comenzar, los humanos, como os podéis imaginar, po- seen enormes naves de metal, interceptores, estrellas de combate, cruceros y destructores pesados, con armamento suficiente para poder borrar una galaxia del firmamento. Por otra parte, los Nue Guyen son una raza totalmente orgánica, basados en estructuras orgánicas vivas. Sus defensas y armas ofensivas son totalmente naturales, pero capaces de eliminar cualquier nave que se les interponga. Los Entradii son una extraña mezcla entre ellos, nosotros y las medusas, biológicamente adaptados a cualquier medio, sus terroríficas armas siguen la norma de más vale quintaesencias que fárragos. El verlos actuar es todo un espectáculo.

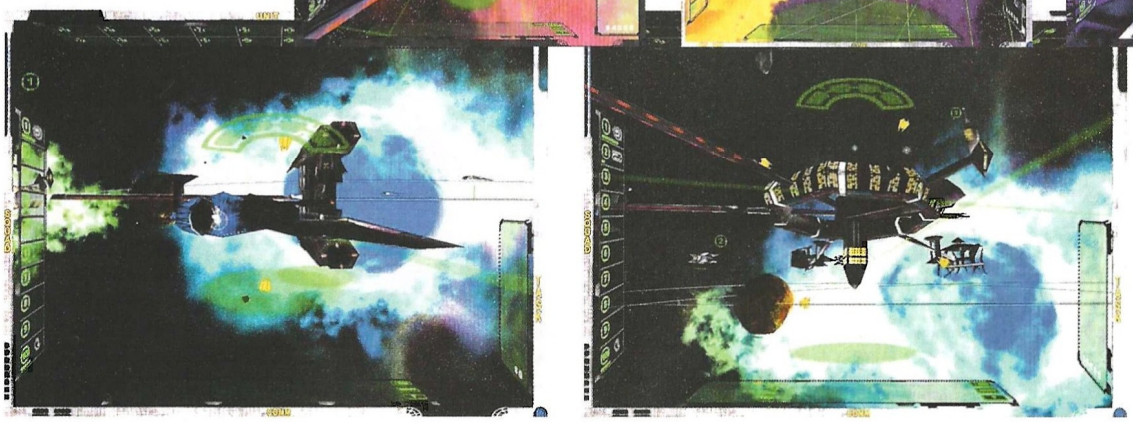
El conflicto espacial

El sistema de órdenes es todo un ejemplo a seguir: las naves pueden hacer cualquier cosa prácticamente. Conseguiremos mover grandes masas de naves sin esfuerzo alguno, y por supuesto, controlar desde los grupos más grandes hasta la nave interceptora o exploradora más pequeña. A su vez, otro de los enormes detalles en los que basa su atractivo es la posibilidad de construir. No sólo es un juego de guerra por las enormes batallas que libramos, sino también de estrategia en tiempo real, puesto que la capacidad organizativa y de construcción están siempre presentes para recordarnos lo difícil que es mantener una costosísima guerra. Así, tendremos que tener en cuenta todas las posibilidades de creación de naves y elegir siempre la más adecuada a la situación que reina. Otro de los aditamentos es la gran diferencia que hay entre las estructuras y el modo de construir de las distintas culturas. Prácticamente, las estructuras humanas se construyen por la forma habitual de estructuras que construyen a otras, y gracias a la conjunción de unas estructuras con otras logramos naves más avanzadas. Los Nue Guyen son otra historia, y consiguen sus naves y estructuras por métodos biológicos de insemina-

Los efectos gravitatorios, como la atracción de los agujeros negros, se pueden dejar sentir y ser un factor importante en las batallas

ción y a través de una procreación en lo que es su medio natural. Deberemos de inyectar una semilla en una de las criaturas y estas germinarán en el interior para posteriormente crecer y desarrollarse. Todo un espectáculo, ¿Verdad?





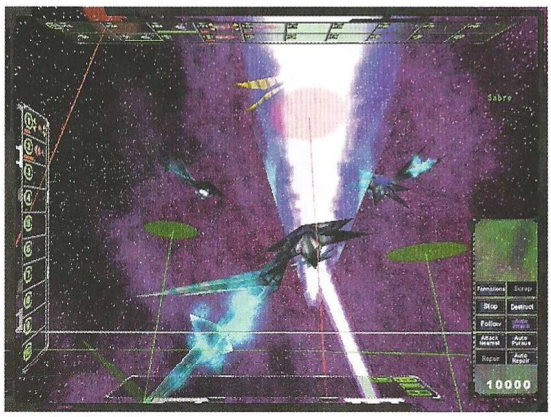
...en la Red

www.superxstudios.com
Página web de los creadores donde encontraréis las últimas novedades de este juego.

www.microids.com
Aquí tendréis todo el soporte técnico que necesitéis e información de las últimas novedades de la compañía que distribuye el juego internacionalmente.

Entorno gráfico

Nos moveremos en un entorno tridimensional real, y gracias a los menús de navegación (un poco complejos de aprender al principio) compartiremos un ambiente increíblemente logrado a través de un entorno gráfico de gran belleza, donde tanto los efectos gravitatorios como la atracción de los agujeros negros, etc. se pueden dejar sentir y ser un factor importante en la resolución de una batalla. Los colores y las animaciones son muy buenos y además, por si no tenéis los últimos drivers de vuestra tarjeta aceleradora, el programa hará una comprobación y pedirá conectarse a Internet, donde te cargará los controladores más eficaces para tu equipo.



En resumen

Un juego bien elaborado, donde la originalidad es una constante y que está enfocado a cualquier buen aficionado a la estrategia en tiempo real. Por si fuera poco tenemos un editor de escenarios y misiones con los que podremos recrear cualquier conflicto que nos interese y además prolongar nuestro interés por un programa que ya de por sí, será muy difícil que nos lo haga perder.

8,0

Far gate

Pros: Gráficos impresionantes, que logran fuerza y atractivo visual. Una trepidante historia y la perfecta conjunción entre las batallas y la estrategia en tiempo real. El entorno 3D es verdaderamente impresionante, consiguiendo gracias a su sencillo, pero poderoso interfaz, que podamos movernos a nuestro antojo en este entorno tridimensional real.

Contras: Quizás que está traducido en subtítulos al castellano, y si hubieran traducido también los diálogos, hubiera sido casi perfecto. Aunque el interfaz es sencillo, cuesta en ocasiones mover tanta nave y controlar los menús de órdenes.

Y de nuevo, el Frente ruso

Panzer General III: Scorched Earth

Utilizando el mismo modelo que su predecesor, Panzer General 3D Assault, SSI intenta de nuevo permanecer en las últimas instancias de la estrategia. Por desgracia, más que innovar, parece que en esta ocasión se trata de más de lo mismo, pero en el Frente del este.

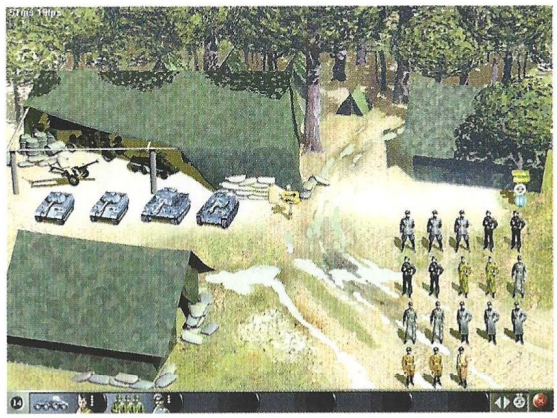
Seguimos con idéntica mecánica a la establecida anteriormente por la saga. En esta entrega se hace uso de las unidades en 3D, y unos escenarios mucho más depurados que le añaden un mayor realismo a la hora de disfrutar de un entorno visual básico. Lamentablemente, sigue siendo más o menos idéntico a sus hermanos mayores con la inclusión del escenario del frente del Este. En esta ocasión será el ejército ruso contra el ejército alemán en uno de los enfrentamientos más grandes de la Segunda Guerra Mundial. En el Frente ruso se establecieron las mayores batallas mecanizadas de este conflicto, tales como Kursk. Una de las grandes diferencias es el generador aleatorio de batallas, con el que podremos repetir diferentes escenarios sin cansarnos de jugar siempre a lo mismo.

El turno horario

Sigue basado en turnos donde moveremos nuestras fuerzas de infantería, artillería, aviación y apoyo fuera del tablero. En esta ocasión el ejército ruso y sus impresionantes JS II, T34, SU 122, y toda su aplastante infantería competirán en el tablero por el dominio del escenario. Una vez que hayamos terminado de mover todas, algunas o ninguna de las unidades bajo mando, el turno cambia para el otro jugador en curso. Aparte de las cosas ya conocidas y de la enciclopedia en línea, debemos recordar la gran cantidad de información que está disponible en línea. Dentro del turno la información nos va a valer para pensar cuales van a ser los próximos movimientos, y determinar dentro de esas opciones el apoyo aéreo y los suministros de nuestras tropas.

Campañas y escenarios

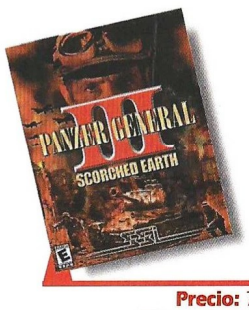
¿Qué se puede decir del Frente Ruso? Para la gran mayoría de los buenos aficionados al "Wargame" es el más interesante. La técnica y la calidad trabajan al lado alemán, mientras que la masa y la potencia está del lado soviético. Enfrentamientos de miles de hombres y batallas de carros como no se han visto nunca, son los ingredientes que el programa aprovecha para lograr que llene. Pero en sí, es el propio tema el que lo consigue, no un programa ya de por sí anticuado en sistema pero con un amplio lavado de imagen.



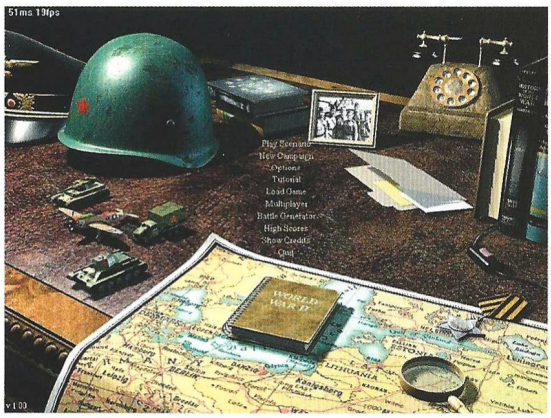
Batallas clásicas como Stalingrado, Kursk y otras muchas y muy variadas, y una serie de campañas tanto para el lado alemán como para el ruso, llenarán con creces las expectativas de los aficionados a este teatro de operaciones. El mayor problema sigue siendo el sistema de campaña, en el que no cambia la mala costumbre de dificultar una serie de escenarios, en los que si queremos ganar deberemos de realizar movimientos mecánicos y rápidos, con la precisión de un bisturí, para conseguir pasar el escenario y no frustrarnos continuamente en repetir el mismo escenario para poder avanzar en la campaña.

Opciones gráficas

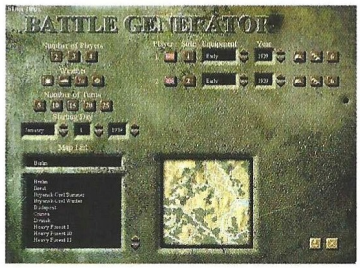
Es el punto más fuerte del programa. Las opciones gráficas son totalmente configurables y contribuyen, junto con los escenarios mejorados, a crear un marco de belleza y calidad gráfica ex-



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 233, 64 MB RAM, 350MB de disco duro libres, CD ROM 8x, Windows 95/98, tarjeta de sonido, ratón
N° de jugadores: 1 o varios
Editor: SSI
Distribuidor: Proein



cepcional. Hay que reconocer que el lavado de imagen es realmente bueno. Explosiones, huellas de carros, secuencias animadas... y sin olvidar la gran calidad que ofrece el audio digital. Todo el apartado de efectos especiales mejora en mucho la consistencia del juego y añaden un buen sabor a un conjunto que logra entretener.



El fin de la contienda

Una vez que hemos superado los escenarios de campaña, que consisten como siempre en la consecución de los escenarios individuales, habremos ganado y deberemos de tirar del editor de misiones para poder conseguir nuevos elementos de juego. Para finalizar podemos decir que es un juego que en sí aporta muy pocas novedades, y la escasa originalidad se hace notar bastante. Apropiado para los seguidores de la serie pero que aporta muy pocas cosas a una saga que, de no cambiar completamente en fondo y forma, haría muy bien en ir pensando en jubilarse.

...en la Red

www.ssionline.com
Página de los creadores de este juego, donde encontraremos las ultimas novedades y drivers, asi como parches y escenarios.

www.euronet.nl/users/wilfried/ww2/ww2.htm
Archivos de guerra que contienen interesantes documentos del frente del Este.

6,5

Panzer General III: Scorched Earth

Pros: Para aquellos admiradores del sistema, Panzer General III ha convertido unidades y las ha trasladado al Frente del Este; quizás es lo que esperaban muchos de sus seguidores. El editor aleatorio de escenarios y la mejora sustancial de los escenarios son puntos bastante positivos.
Contras: Más de lo mismo. El sistema de juego es idéntico y parece que el programa en sí es un calco de su antecesor, pero pintado de ruso. Por mucho que lo intente, se ha perdido la originalidad del sistema: ya no es innovador, sino por el contrario, bastante previsible.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL **902 120 130**,
POR FAX AL **918 960 510**
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)
SOS AYUDA INFORMATICA 24 h.
Tel.: 906 421 850
prix@prix.com www.prix.com
SOLICITE CATALOGO GRATUITO

De la Tierra a la Luna

The Moon Project

Más que una continuación real, este Moon Project podría considerarse una especie de expansión de Earth 2150 que puede jugarse de forma independiente, ya que es básicamente el mismo juego, con los retoques propios de las expansiones.

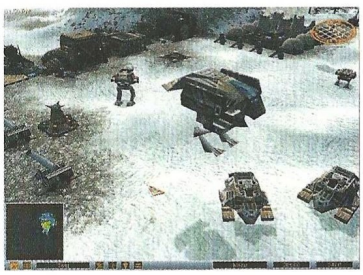
No hace tanto que salió en nuestro país Earth 2150, y ya nos llegan los primeros productos derivados de él. The Moon Project aprovecha el motor de juego del anterior para desarrollar una trama ambientada en el mismo mundo, pero independientemente de la anterior, y que transcurre de forma paralela a ella.

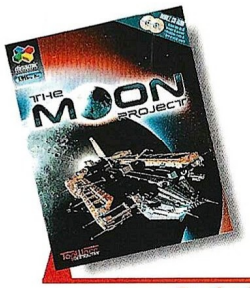
Corre el año 2150 y nuestro planeta está dividido en tres bandos: la Dinastía Euroasiática, los Estados Unidos Civilizados y la Corporación Lunar. Cada uno cuenta, como cabe esperar, con su propio armamento y tecnología, que determinan a su vez sus tácticas de combate. Los primeros están más basados en un tipo de armamento más tradicional, los segundos están más robotizados, pero son los terceros los que cuentan con la tecnología más avanzada, aunque, en el fondo, los tres están muy equilibrados. Sin embargo, la Corporación Lunar está desarrollando un proyecto secreto en nuestro satélite denominado "Luz Solar". Las otros dos facciones sólo conocen el dato del nombre, pero sospechan que algo gordo se esconde tras él, por lo que deciden investigar el asunto y el conflicto está servido.

En esencia, Moon Project sigue siendo el mismo juego de estrategia en tiempo real en un entorno completamente 3D que pudo verse en Earth 2150. El sistema de juego es más o menos el mismo, con los ligeros retoques que suelen encontrarse en cualquier expansión: nuevas unidades, estructuras, misiones, escenarios, etc. Hay una campaña individual completa para cada una de las facciones implicadas, a lo largo de la cual habrá que llevar a dicha facción a la victoria. Para ello, el jugador dispone de un amplio abanico de posibilidades.

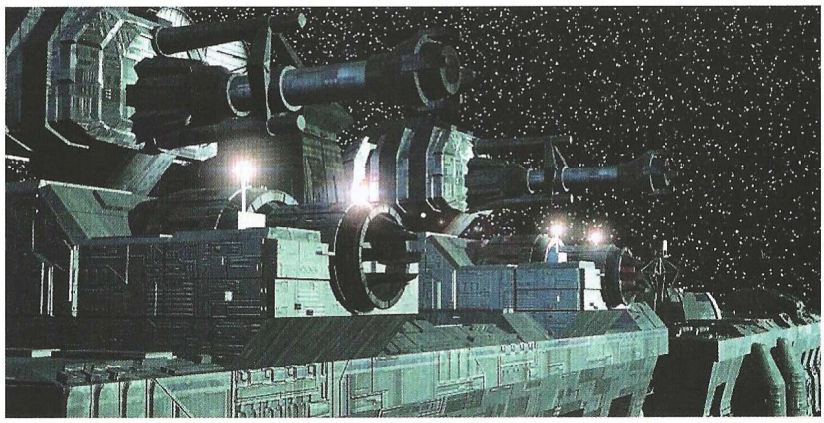
Desde su base principal dirige todas sus operaciones y envía sus tropas a los distintos campos de batalla. A ella tiene que enviar también todos los recursos y unidades que resten una vez cumplida una misión y antes de abandonar definitivamente el campo de batalla, si no quiere quedarse sin ellos. La ventaja de esta base es que funciona independientemente de lo que ocurra en el campo de batalla. Lo malo es que eso obliga a usar constantemente el transporte para llevar material de un sitio a otro, lo que se convierte en una tarea larga, tediosa y repetitiva. Hay que tener en cuenta, por ejemplo, que nuestras unidades tienen una determinada cantidad de munición. Cuando la gastan, la reponen gracias al depósito de municiones. Si no tenemos esa estructura en la zona de la misión, no tendremos más remedio que transportando constantemente unidades de un sitio a otro. Las posibilidades de construcción, fabricación e investigación son muy amplias, pero esa amplitud supone a su vez tener que manejarnos por una cantidad de menús que a veces parecen interminables para realizar algo aparentemente tan sencillo como desarrollar una nueva tecnología e incorporarla a nuestras unidades. Los jugadores novatos tardarán un poco en hacerse con el interfaz de usuario, aunque, una vez hecho, resultará muy útil poder realizar tantas operaciones distintas.

El motor 3D consigue un entorno gráfico bastante completo, aunque los escenarios por los que nos movemos no sean, en general, demasiado espectaculares, ya que están ambientados en distintas zonas de nuestro planeta y su satélite, lo que no parece que dé mucho margen a diseños espectaculares. Las unidades y estructuras no parecen gran cosa vistas en planos generales pero, al usar el zoom y verlas de cerca, se puede percibir que están muy detalladas y bien animadas, llevando a cabo todo tipo de labores. Un ejemplo curioso de esto puede verse simplemente cuando se cargan una serie de helicópteros en el transporte de tropas. Es increíble la complejidad de las acciones que realizan para llevar a cabo esta operación. Además, el transcurso del tiempo se refleja en el paso del día a la noche y viceversa y también en el cambio de las condiciones climáticas, con niebla o lluvia. Aunque este último punto pueda dar pie a tácticas interesantes atacar de noche o con niebla sin encender las luces de nuestras tropas hace que el enemigo tarde más en localizarlas– también tiene como inconveniente principal que se reduce

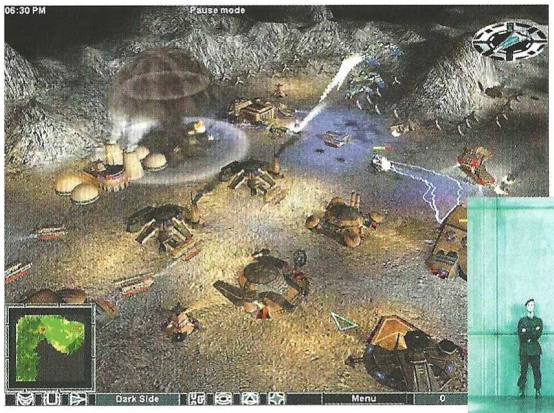


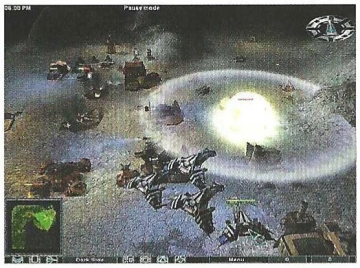


Precio: 3.995
Requerimientos: P200, 32 MB de RAM, 13 MB de disco duro libres, tarjeta aceleradora 3D de 4MB, CD-ROM 8x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: TopWare Interactive
Distribuidor: Dinamic



El transcurso del tiempo se refleja en el paso del día a la noche y viceversa y también en el cambio de las condiciones climáticas, con niebla o lluvia





...en la Red

En la página web de su distribuidor en España, www.dinamic.com, se puede conseguir información en castellano sobre el juego pero, si el idioma no es problema, la página www.earth2150.com, es mucho más extensa, y también está la oficial, www.moon-project.com.

drásticamente la visibilidad del jugador, obligando a usar constantemente el zoom para saber por dónde se mueve. Aunque, eso sí, no se puede negar que se consiguen efectos bonitos.

Además de las campañas, también se pueden jugar escaramuzas contra oponentes controlados por el ordenador, o partidas multijugador y, lo que es más interesante, la posibilidad de usar el nuevo editor de campañas, dotado de su propio lenguaje de scripts, para crear infinidad de misiones que sin duda ayudarán a prolongar el tiempo de juego tanto como nuestra imaginación nos permita.

En resumidas cuentas, aquellos que se terminaron Earth 2150 y se quedaron con ganas de más, aquí encontrarán lo que buscan. Los que se lo perdieron, tienen una nueva oportunidad de disfrutar con uno de los juegos 3D de estrategia en tiempo real más complejos y completos que se han publicado en nuestro país. Pero eso sí, esa misma complejidad hace que no sea un juego fácil para novatos. Al principio costará hacerse con el cambio entre las diferentes bases, los múltiples menús, las muchas estructuras y unidades y todo el sistema de juego en general. Al menos, tiene la ventaja de estar completamente traducido y doblado y, una vez dominado, resulta una experiencia en general satisfactoria, aunque algo exasperante en ocasiones.

7,0

The Moon Project

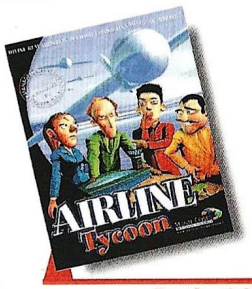
Pros: Buen motor gráfico 3D. Incluye casi todas las opciones y posibilidades que se pueda uno imaginar para un juego de estrategia en tiempo real.

Contras: Disponer de tantas opciones está bien, pero puede llegar a resultar un poco abrumador. El ritmo de juego se vuelve, en ocasiones, demasiado lento por culpa de ciertos elementos.

El despegue de Monte Cristo

Airline Tycoon

Los creadores de este título se han caracterizado siempre por desarrollar juegos, cuando menos, duros para el jugador medio. Airline Tycoon parece abrir una serie más asequible para todos los estrategas.

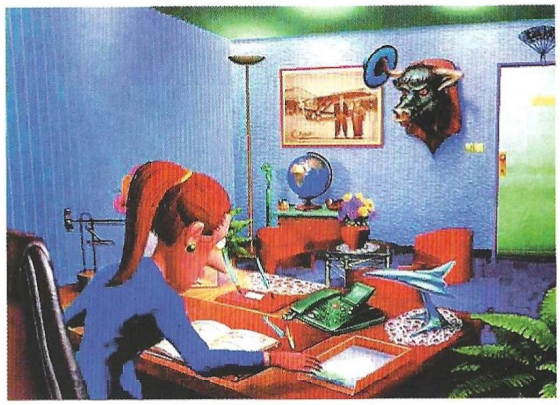


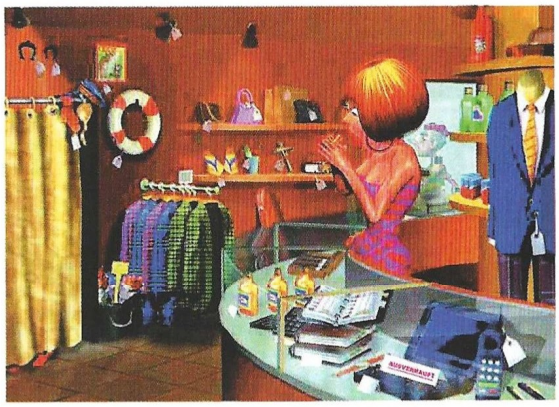
Precio: 4.990
Requerimientos: Pentium 133 MHz, 16 Mb de RAM, 400 Mb libres en disco duro, CD-ROM 4x, SVGA, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
N° de jugadores: 1
Editor: Monte Cristo
Distribuidor: Electronic Arts

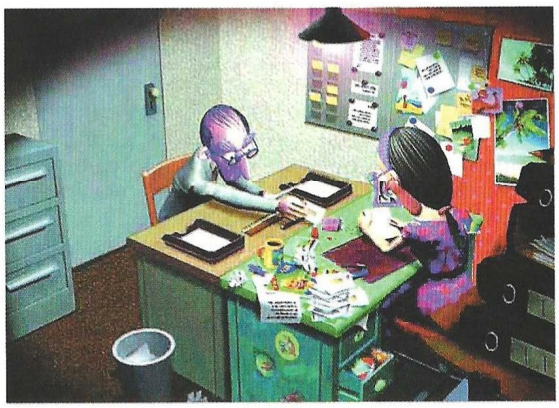
En Airline Tycoon el jugador se hace cargo de una compañía aérea. Su misión es conseguir vuelos de las agencias de viaje, mejorar el estado de sus aviones, ampliar la flota, respetar los horarios, amortizar los viajes al máximo, aprovechar los desplazamientos para llevar carga, hacer publicidad para mejorar la imagen de la compañía... En definitiva, hacer viable una empresa dedicada al transporte aéreo de viajeros y mercancías.

Además de tener en cuenta todo lo mencionado anteriormente, hay que preocuparse por la competencia, el queroseno (que se puede comprar y almacenar para consumirlo cuando suba de precio), e incluso es posible emitir acciones a bolsa para conseguir capital líquido que poder invertir en nuevos aviones, mejorar los existentes o abrir sucursales en otras ciudades.

Afortunadamente, aunque el juego puede llegar a ser profundamente complejo y realista, la estructura de misiones introduce cada concepto poco a poco de forma que se adquieran con facilidad todos los conocimientos necesarios para llegar a dominar lo básico. Una vez asimilados los fundamentos, el resto queda en manos del jugador.







...en la Red

El sitio web oficial del juego está en:
www.montecristogames.com

El ritmo de juego puede llegar a ser verdaderamente frenético por la cantidad de datos que se maneja y el implacable paso del tiempo a modo de jornadas laborales. En ocasiones es tan estresante que uno empieza a comprender porqué hay tanta gente de los nervios por el mundo.

En cualquier caso, Airline Tycoon es un título más que recomendable para todos los estrategas que quieran probar algo diferente.

8,6
Airline Tycoon

Pros: Airline Tycoon está en castellano e incluye un modo de juego libre. El diseño de las misiones está muy bien concebido para presentar progresivamente todos los elementos de juego.
Contras: Llega un momento en que Airline Tycoon exige demasiado de la memoria del jugador.

¿TU PILOTAS?

Juan, pilotando en el salón de su casa

Alberto, pilotando Inglés en Londres

ESTE MES GRATIS EN FamilyPC
DOS CD'S CON PROGRAMAS COMPLETOS PARA QUE APRENDAS A PILOTAR

MICROTRACK:
Un fantástico simulador de coches eléctricos, con mejoras mecánicas y gran variedad de bólidos.

APRENDA INGLES:
Un programa interactivo para que aprendas las palabras básicas y frases esenciales en Inglés.

Además en el interior de la revista, todo lo que más te gusta de la informática y las instrucciones para conseguir MÁS REGALOS

FamilyPC
www.familypc-es.com

IMAGEN LIMITE

Para más información: 91 327 73 60

¡Cuánta guerra dan los gusanitos!

Worms World Party

Después de las últimas escaramuzas y renovados con nuevo vigor, otra vez, entre nosotros, tenemos a esta panda de gusanos que nos harán pasar las horas más adictivas con su desenfadado juego de estrategia. Sin rencor, pero sin piedad tampoco, saltaremos al campo de batalla una vez más para no dejar títere con cabeza.

A todos nos suenan las imágenes que acompañan este artículo. Se trata del juego de estrategia a zambombazos más famoso del mercado. Para quienes se acerquen por vez primera a esta entrega, debemos decir que, situados los equipos sobre un determinado escenario, el juego consiste en destruir, por turnos, a todos y cada uno de los componentes del bando contrario, disponiendo de un nutrido arsenal de elementos bélicos o de apoyo, que nos ayudarán en nuestro trabajo. La cuestión será hacer gala de una más potente inteligencia que nuestro enemigo, así como de toda nuestra fuerza bruta.

Salvando los obstáculos que median en el camino a la destrucción del contrario, llegaremos a ganar la partida. Así pues, tenemos dos grupos de individuos situados en un peculiar entorno y que luchan entre sí: bazokas, pistolas, cuerpo a cuerpo, granadas, misiles, apoyo aéreo, cuerdas, quemadores, lanzallamas, bombas... La lista de armas a usar es muy numerosa y deberás conocer las posibilidades de todas ellas para, así, mejor aprovecharlas en tu propio bneficio.

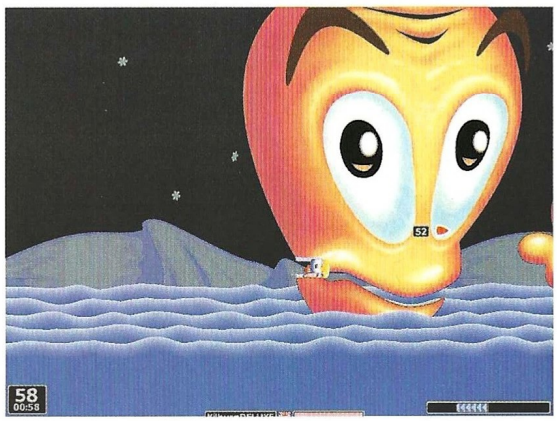
Inteligencia y dificultad

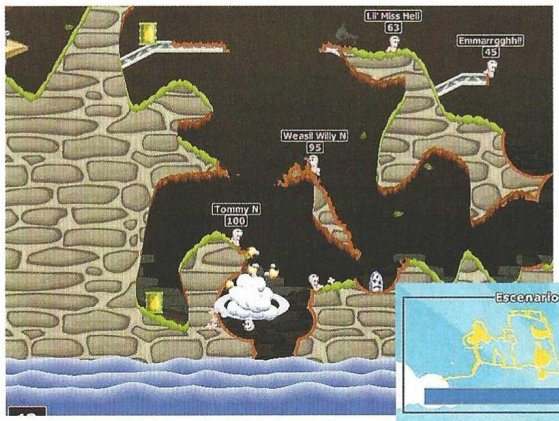
Antes de comenzar la partida y de usar cualquiera, de entre las infinitas posibilidades que te ofrece el juego para adaptarla a tus preferencias, podrás situarte en un campo de entrenamiento creado especialmente para practicar con los elementos más controvertidos, sufriendo las condiciones climatológicas más adversas que puedas imaginar.

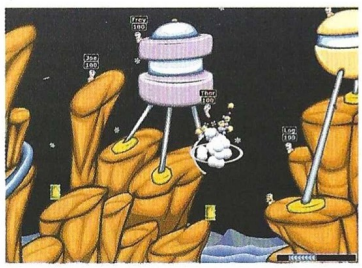
Una vez ajustados los parámetros, e incluso después de haber creado tu propio escenario gracias al sencillo editor que acompaña este Worms, tendrás que ajustar el nivel de dificultad de entre más de una decena; crear equipos de contrincantes nuevos, e incluso informarte acerca de los aspectos más importantes de las armas existentes en la "gusanopedia". Modificar los parámetros de potencia destructiva de las armas, la cantidad de munición de la que dispongas y hasta el tiempo de duración de los turnos es muy sencillo. Podrás llevar a cabo unas 400 combinaciones posibles para la creación de otras tantas partidas diferentes.

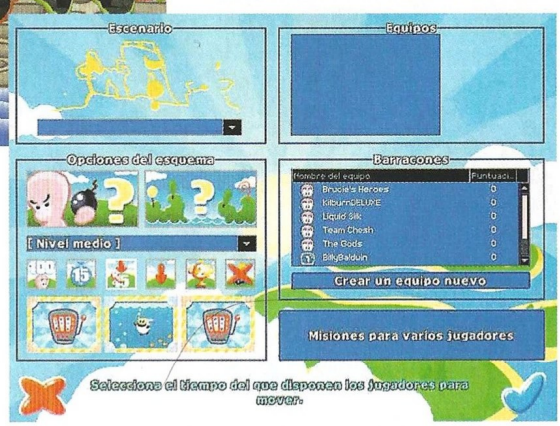
Modo multijugador

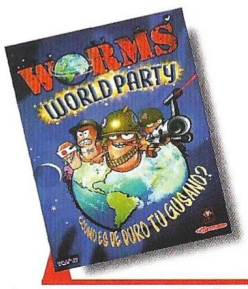
Es el plato fuerte de esta entrega. Más de 45 misiones creadas para



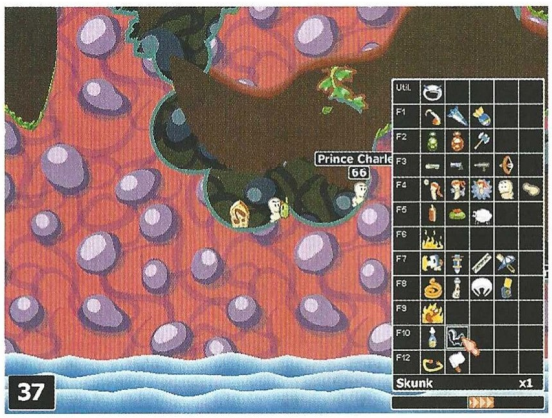








Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 100, 32Mb de RAM, 40Mb de disco duro libres, DirectX 7.0, Windows 95/98, Tarjeta gráfica con 2 Mb, CD-ROM 4x, Tarjeta de sonido de 16 bits, Ratón.
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Team 17
Distribuidor: Virgin

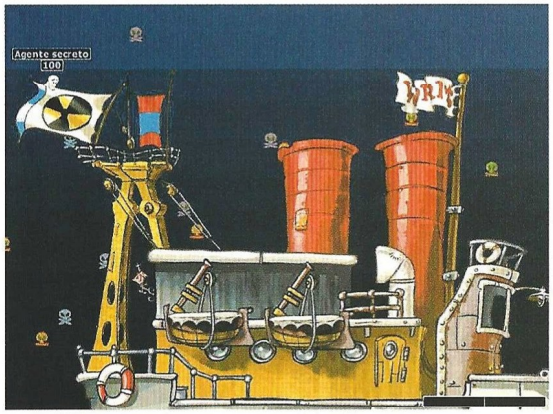


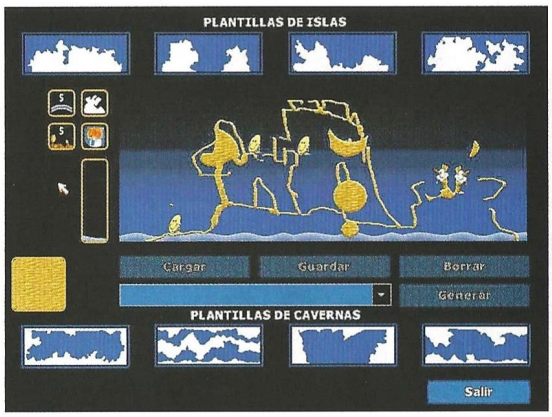
Más de 45 misiones creadas para varios jugadores pueden ser disfrutadas también a través de Internet

varios jugadores pueden ser disfrutadas también a través de Internet. Las hay de todo tipo: misiones cooperativas, competitivas, deathmach, partidas a muerte... En un mismo PC, a través de Internet e incluso en una especie de mezcla de ambas posibilidades, varios jugadores podrán disfrutar partidas simultáneas cuando quieran.

Amén de este modo de juego, las partidas para un usuario solo contra el ordenador no son menos divertidas; crear dos equipos que puedes controlar a la vez para ver quien gana a quién poniendo el mismo empeño en las jugadas medirá tu aguante como estratega. Y ya que hablamos también de un juego, jugar la misión que se nos encomiende, o el modo deathmach.

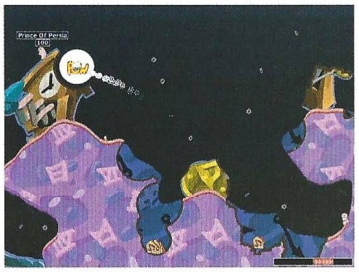
Colorista, adictivo, muy jugable y en un tono menos comprometido y mucho más festivo que el de los capítulos anteriores, Worms World Party ha sido creado para disfrute de jóvenes y mayores –existe un modo que desactiva los efectos visuales especiales de sangre–. Adaptable a prácticamente cualquier persona, mostrando un sencillo concepto de lo que es la estrategia y nutriéndose en gran medida de las habilidades propias de cada jugador, –sin contar los innumerables graciosos momentos cómicos–, el título que os presentamos en este artículo no defrauda en absoluto. Gráficos, música, efectos de sonido y jugabilidad, además, subrayan su buen hacer.

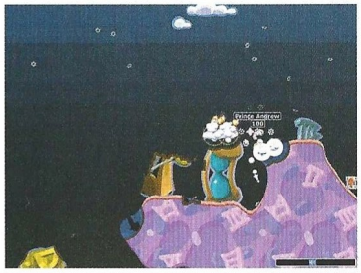




...en la Red

El sitio web oficial de la productora www.team17.com y un lugar específico para el juego que encontrarás en www.worms.team17.com son algunos de los sitios que os recomendados. La segunda es muy completa con juegos, guías, trucos y todo lo que puedas desear entorno al juego.





7,6

Worms World Party

Pros: Gráficos más elaborados, un mejor control de los gusanos y opciones para ajustar el juego a tu medida en gran cantidad. El editor de escenarios es genial.
Contras: Misma filosofía de juego. En la pantalla no cabe todo el escenario y esa circunstancia despista bastante a la hora de apuntar a largas distancias.

Siente el sabor del miedo...

Scooby Doo: El Misterio del Parque de Atracciones

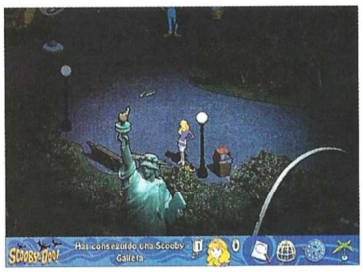
La intención es buena, y los resultados no menos malos. Scooby Doo es una muestra más del buen resultado de la incursión del mundo "cartoon" en el ámbito de los juegos para PC.

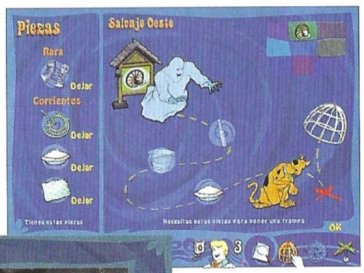
Precio: 5.995
Requerimientos: Pentium 166 MHz, 32 Mb de RAM, 20 Mb libres en disco duro, Windows 95/98, Tarjeta gráfica compatible con DirectX 6.0 2 Mb, CD-ROM 4x, Tarjeta de sonido compatible DirectX 6.0, Ratón.
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Souht Peak Interactive
Distribuidor: Ubi Soft

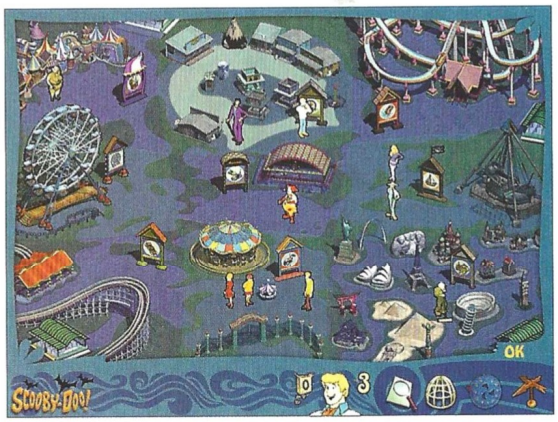
Se trata de un juego que apunta a la estrategia como elemento de más peso, y que permite jugar tanto en modo multijugador en una misma máquina, a través de la red y en MSN Gaming Zone, como en partidas individuales contra el ordenador. Tu tarea será la de echar a un supuesto fantasma fuera del parque de atracciones que regentaban unos ancianos. Ante el terror que este elementos del más allá imponía en los clientes, el matrimonio ha tenido que cerrar el parque. Como es natural, nuestros amigos se han ofrecido a salvar su negocio atrapando al espectro que vaga por las instalaciones.

Para ello disponen de turnos para actuar. Cada personaje protagonista debe encontrar diversos elementos esparcidos por el parque para ir preparando trampas que den con los huesos del fantasma en el suelo. Las galletas que recojan a medida que sus turnos pasan, servirán para contentar a Scooby y hacerle poner en marcha el plan de captura, que variará según los elementos necesarios para crear una trampa determinada con los que opere cada jugador.

Al configurar la partida podrás elegir el nivel de astucia de los personajes que controle el ordenador, disponiendo de una barra inferior con algunos iconos para llevar a cabo las acciones que determinen quién capturará al fantasma. En el inventario se te ofrecerán diversas alternativas para las que deberás haber encontrado los elementos necesarios, de las cuales no se garantiza su perfecto funcionamiento: puede que atrapes, o que no atrapes al fantasma. Este juego de estrategia con elementos de aventura gráfica y graciosos vídeos de acción está realizado en el más puro estilo "cartoon", con estilizadas figuras para representar los personajes principales, de borde remarcados, y que se mueven en escenarios prerenderizados en perspectiva isométrica. En fin, una buena mezcla para un divertido juego con tres niveles de dificultad.







6,8

Scooby Doo: El Misterio del Parque de Atracciones

Pros: Aspecto gráfico novedoso. Doblado y traducido al castellano.
Contras: Al intentar dar a las 2D apariencia tridimensional, algunos elementos del entorno de juego se quedan a medio camino en su transición hacia la obtención del volumen.

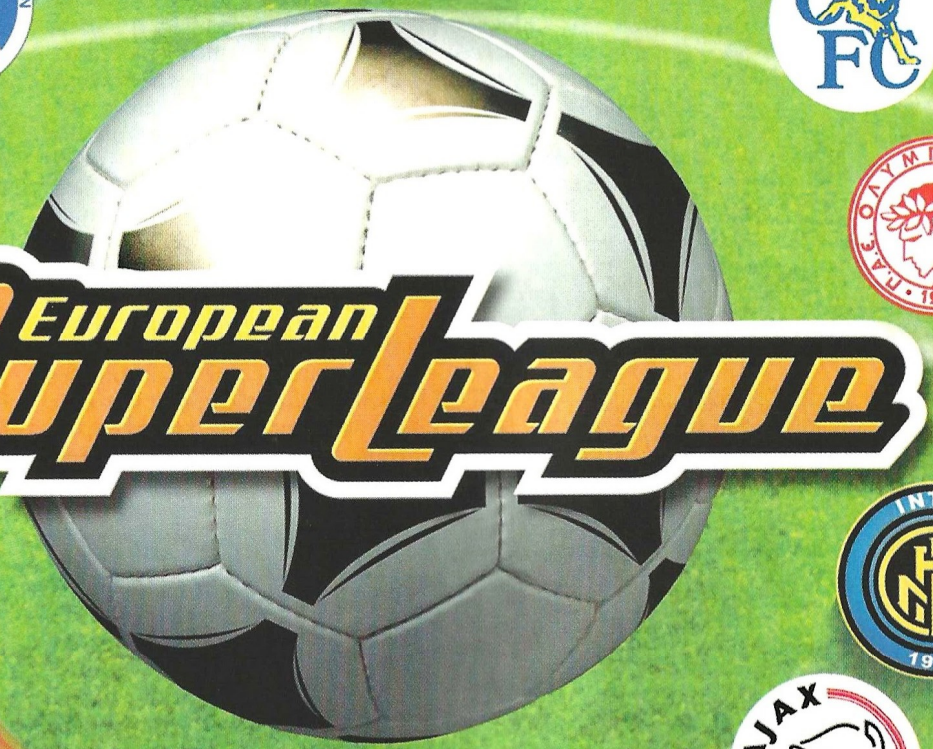
...en la Red

Sobre los divertidos dibujos animados www.scooby-doo.com y www.cartoonnetwork.com te ofrecerán de una forma divertida mucha información. Por otra parte, tanto la distribuidora en España, www.ubisoft.es como la productora del juego, www.southpeak.com disponen de información exclusiva sobre este juego.

Los clubes más poderosos de Europa están intentando crear la mejor Liga del mundo.

¡¡Tú ya puedes ganarla!!

Bayern de Munich
Borussia Dortmund
Liverpool
Chelsea
Olympiakos
Inter de Milán
Ajax
Juventus
Milán
Benfica
F.C. Barcelona
Real Madrid
Göteborg
Marsella
Paris Saint Germain
Bayern Leverkussen



European SuperLeague

PC CD ROM
3.990 Ptas.

PlayStation PSone
6.990 Ptas.

Dreamcast
7.990 Ptas.

GAME BOY COLOR
5.990 Ptas.

Licencia oficial de los 16 clubes ✪ Nombres reales de los jugadores y aspecto muy similar al de carne y hueso ✪ Estadios recreados hasta el mínimo detalle ✪ Equipaciones auténticas ✪ Dos modalidades de juego: Arcade y Simulación ✪ Diversos modos de competición: Entrenamiento, Inicio rápido, Amistoso, Torneo personalizado, Liga personalizada y la pura y dura Liga Super Europea ✪ Sonido ambiente y cánticos propios de cada afición.

www.eslfutbol.com

© 2000 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Todos los derechos reservados. European Super League es una marca registrada de Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Todos los derechos reservados. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd. Todos los derechos reservados. Cada uno de los nombres individuales, parecidos y uniformes de juego así como los nombres de los equipos, logotipos, nombres de los estadios y su representación visual son propiedad de sus respectivos dueños. Todos los productos publicitados, nombres de compañías, marcas y logotipos son propiedad de sus respectivos dueños. Manufacturado bajo licencia por Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
Adidas y el logotipo de 2 Adidas son marcas registradas de Adidas-Salomon Group y son utilizadas con permiso.

Paseo de la Castellana, 9-11 - 28046 Madrid - Telf. 91 789 35 50 - Fax: 91 789 35 60

Virgin INTERactive

La guerra en Normandía

Squad Leader

La responsabilidad de un oficial es la de cumplir los objetivos asignados mientras que intenta tener las menores bajas posibles. La planificación de los objetivos y la correcta estrategia determinarán la auténtica valía de un jefe de pelotón.

En la última época de los auténticos juegos de guerra por ordenador, hemos asistido al crecimiento de un sinfín de novedades en tiempo real, mientras que los juegos de guerra mucho más clásicos, se han quedado un poco a la zaga. Squad Leader intenta rellenar un poco este segmento del juego de guerra más clásico con un programa de estrategia por turnos, caracterizado por la selección de tropas y puntos de movimientos, donde

podremos mover en nuestro turno de juego, todas, algunas o ninguna de las unidades bajo nuestro mando.

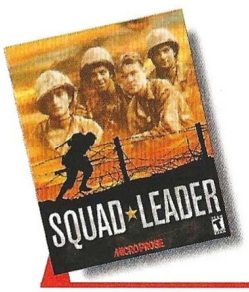
Mecánica de juego

Nada más llegar al inicio de nuestras misiones o campañas, ya que en sí la mecánica de juego es la misma, seleccionaremos un tipo de escuadra y una cantidad dependiendo de la misión que vayamos a realizar. Las escuadras pueden ser de ingenieros, zapadores, infantería ligera o pesada. También podremos ver el historial de nuestros jefes, oficiales y suboficiales. Una vez seleccionados estos, pasaremos a armarlos convenientemente con la dotación estándar, que podrá ser modificada como nosotros queramos.

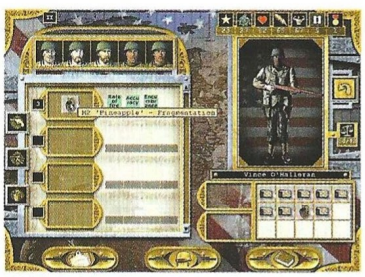
Una vez hecho esto, pasaremos al control de la misión, que se realiza a través de las órdenes que ejecutaremos con el ratón. Cada uno de nuestros hombres tiene una cantidad de puntos de movimiento que servirán para que desempeñe diferentes funciones. Cada una de esas funciones gasta puntos en la medida del esfuerzo, la distancia y la carga de equipo que tenga. No es lo mismo mandar una carrera de cincuenta metros a un hombre que porta un equipo estándar, que a otro que lleve parte de una sección de una ametralladora media o pesada, por ejemplo. Esto funciona también en la medida de las capacidades intrínsecamente físicas de cada uno de los hombres disponibles. Cuando hemos acabado de mover las unidades que nosotros queramos, el control de juego pasa al otro jugador, en este caso, al ordenador.

En el campo de batalla

El juego tiene en sí una mecánica tediosa, haciéndose a veces un poco agobiante el eterno manejo del ratón. El incesante cliqueo, unido a la gran cantidad de órdenes posibles y atajos de teclado convierten al juego en una farragosa tarea de incesante actividad, donde la mecánica tarea de repetir las órdenes a cada uno de los miembros del equi-



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 233, 32Mb de RAM, 300Mb de disco duro libres, CD-ROM 4x, Windows 95/98, tarjeta de sonido, ratón
N° de jugadores: 1
Editor: Hasbro
Distribuidor: Proein



po dejan mucho que desear en cuanto a esperar un juego ágil.

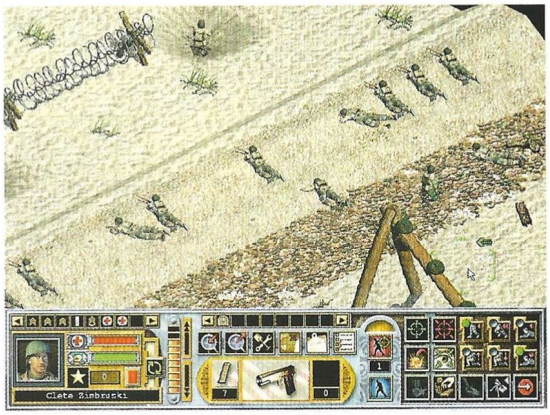
Por otra parte, la inteligencia artificial brilla espectacularmente por su comprobada ausencia, y por los trucos baratos de no respetar en el turno del ordenador unas líneas de visión más que definidas donde el disparo sólo es posible cuando es su turno. La acción es tranquila y da la sensación a veces de ser una batalla fotográfica, donde los mejores momentos quedan congelados hasta que llegue el siguiente turno.

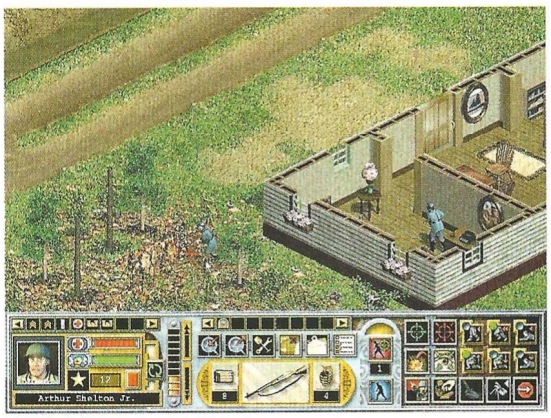
No se puede decir realmente que el juego no tenga muchas posibilidades y que no se pueda elegir entre una amplio abanico de acciones muy diferentes, pero el sistema de juego hace perder tiempo y paciencia, empobreciendo el conjunto.

Visión general

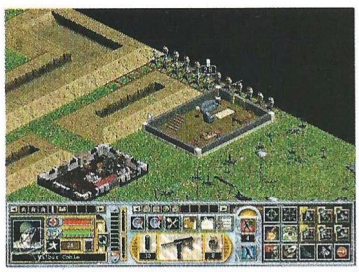
La campaña de Normandía vuelve a estar de moda con el empuje del cine, y tanto los desembarcos y las cabezas de playa, como los asaltos en paracaídas y la defensa y ataque de pueblos, puentes y franjas de terrenos sin consolidar, serán los principales objetivos de nuestra militar tarea. Los bandos alemanes, americanos y británicos estarán disponibles y las misiones serán bastante diferentes en cada uno de ellos.

Esto es algo que da un poco de aliciente a un juego que de por sí no convence tanto como el entorno tan atractivo en el que nos movemos. Gráficamente es bastante aceptable y podemos configurarlo a las capacidades de nuestra tarjeta gráfica. Otro de los atractivos es el de poder manejar vehículos y poder utilizarlos para las misiones, algo que ayuda en parte a paliar las posibilidades de abu-





rrirse en un programa de manejo lento. Un producto aceptable, pero válido sobre todo, para los incondicionales del juego de guerra, que pasarán probablemente por alto sus notables carencias.



...en la Red

www.hasbro.com
Página del desarrollador del juego.

www.microprose.com
Una página que no le hace falta ninguna presentación.

www.gis.minsk.by/ironage/tanks/MODELS/su76m_3.htm
Tanques y diferentes tipos de armas de la Segunda Guerra Mundial. Muy interesante.

3,2

Squad Leader

Pros: Una buena documentación. La estructura de juego es interesante y los gráficos detallados y totalmente configurables por el usuario. La gran cantidad y variedad de misiones que posee y el editor aleatorio de misiones consigue que sobreviva un poco más antes de enterrarlo en nuestras estanterías.

Contras: Farragoso y tedioso como pocos, con la imposibilidad de juego por Internet, algo más que necesario hoy en día. Lento y con un interfaz de juego que ralentiza constantemente las evoluciones de una acción que tarda en verse. Además no está traducido al castellano.

Con cuatro años de retraso... ¡el análisis de Blade!

Blade: The Edge of Darknes

Aunque parezca mentira, el retoño mimado por toda la prensa especializada nacional ya está aquí. Friendware publica el primer título de Rebel Act en medio de unas expectativas tan altas como la exasperación de buena parte de los aficionados que siguen su desarrollo desde el ya lejano 1996.

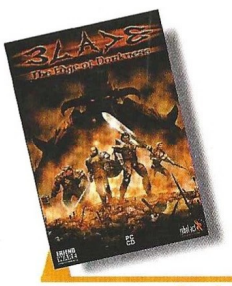
Los pormenores del juego ya deben ser conocidos por casi todos los lectores. Juego de acción, aventura y rol ambientado en un universo de espada y brujería. Cuatro personajes a elegir y un especial énfasis en el combate que lo asemeja a los juegos de peleas de consola. Motor gráfico desarrollado por Rebel Act que les ha mantenido ocupados durante mucho tiempo y presenta algunas características que marcan las distancias con cualquier otro. Cinco años de trabajo, retrasos y unas expectativas en torno al juego casi estratosféricas. Febrero de 2001. La hora de la verdad.

¡Sombras! ¡Reflejos! ¡Sangre!

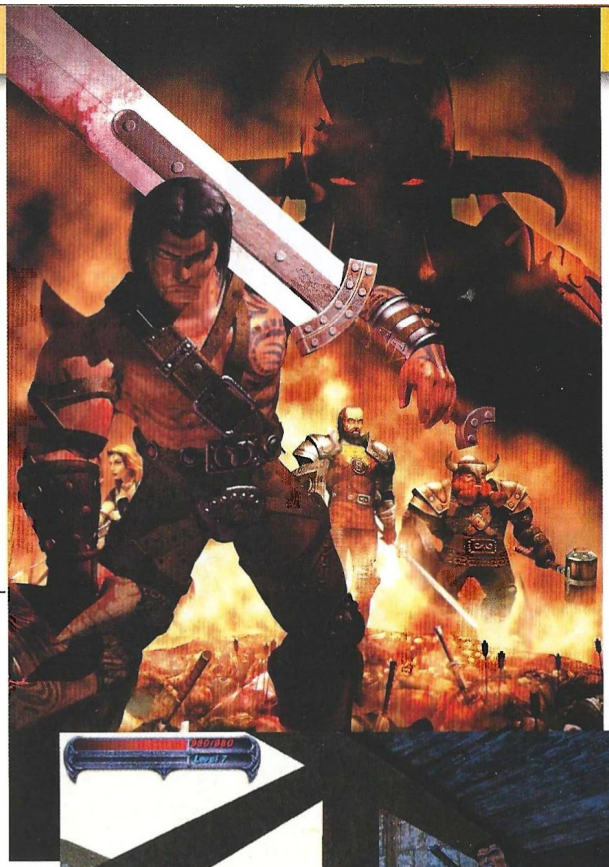
Blade es un juego difícil. En ocasiones por razones equivocadas, pero también resulta satisfactorio en muchos de sus aspectos y, en última instancia, es capaz de mantener al jugador pegado a su pantalla durante muchas, muchas horas. Una de las razones por las que tanto se ha hablado de este proyecto es el motor gráfico –bautizado como Rebel One– que el estudio ha creado en función de Blade. El tiempo corría en su contra –Blade comenzó a mostrar su actual forma hace ya tres años–, pero Rebel One ha sabido mantenerse a la altura de las circunstancias. Su rendimiento en el apartado gráfico va de lo sobresaliente a lo bueno, pese a algunos detalles rayanos en lo mediocre. Los efectos de luz y sombras entran en el primer grupo. Todos los personajes y objetos generan sombras en tiempo real dependiendo de las fuentes de luz que haya en cada momento. Se trata de un aspecto generalmente ausente en los motores 3D –sólo el "engine" de Nocturne había llegado a ofrecer algo similar, aunque siempre sobre escenarios 2D– y una de las razones principales de la magnífica ambientación que preside todo el juego. En la misma categoría se puede incluir los reflejos de los entornos sobre las superficies líquidas, el exhaustivo modelo físico que se ha empleado –donde cada objeto responde de forma adecuada a la inercia y a la gravedad, casi siempre– y la espectacular fluidez de la sangre. El tratamiento de las texturas queda a medio camino. Las que otorgan consistencia a la arquitectura de los entornos presentan un gran nivel, mientras que las de los escenarios naturales tienden a ser más simples y menos detalladas. En esta categoría también se mueven los personajes y sus animaciones. Presentan un aspecto correcto, y aunque sus movimientos pueden resultar un poco toscos en ocasiones, esa percepción desparece cuando entran en combate y despliegan todo su arsenal de golpes y ataques con armas diversas. Por último, el juego presenta una serie de errores de "clipping" –a veces, un tanto garrafales– que poco pueden hacer ante las cualidades mencionadas. Un merito indiscutible de Rebel Act es haber conseguido que Blade presente un buen aspecto incluso en equipos de gama baja. La contrapartida son los exasperantes y frustrantes tiempos de carga.

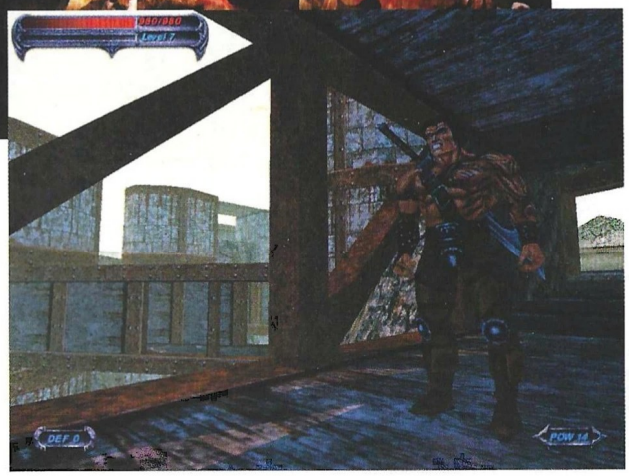
¿Dónde está el "gamepad"?

La acción de Blade se desarrolla bajo unos parámetros muy similares a los de los juegos de combate de las consolas. Rebel Act ha preparado para cada uno de los personajes una amplía variedad de golpes y ataques que varían de acuerdo con el personaje y el arma que esgrime en cada momento. El sistema elegido facilita las cosas gracias al reducido número de teclas –todas las combinaciones se realizan con las de movimiento y la de ataque–, aunque su dominio requiere práctica y el estudio de las tablas correspon-



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium II, 64Mb de RAM, tarjeta aceleradora 3D 8Mb, CD-ROM 2x, Windows 95/98, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Rebel Act
Distribuidor: Friendware





dientes. Hay un sistema de encaramiento –pulsar una tecla y todos los movimientos del personaje giran en torno al enemigo seleccionado– que es de gran ayuda y viene a sustituir a la función de "strafe" o desplazamiento lateral. A pesar de ello, habría concedido más libertad al combate poder realizar ese tipo de movimiento sin necesidad de estar encarado a un enemigo.

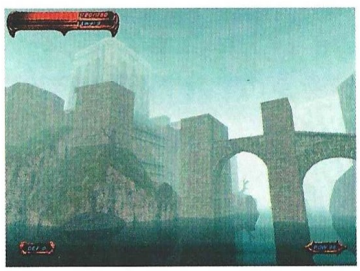
Blade se maneja a través de una combinación de ratón y teclado; un excelente sistema para los juegos en primera persona que suele presentar bastantes dificultades desde una perspectiva en tercera persona. Lo mejor es orientar la vista –con el ratón– de la forma deseada, configurar el teclado para acceder con él a todos los comandos y olvidarse por completo de lo demás. Por alguna razón inexplicable, no se ha incluido la posibilidad de control mediante "gamepad", algo idóneo dadas las características del juego.

La mayor dificultad está en la respuesta del personaje a los controles. El tiempo que transcurre entre el momento que se ordena la acción y la reacción del personaje es excesivo y produce una primera impresión de lentitud. Esa impresión puede convertirse en un problema en situaciones de combate, cuando el jugador ya ha querido asestar tres golpes diferentes y el personaje en pantalla aún no ha ejecutado el primero. El resultado es una curva de aprendizaje innecesariamente complicada que perjudica en más de una ocasión al jugador hasta que se hace con el sistema.

El interfaz parte de una buena distribución pero resulta incompleto, especialmente en lo que concierne al acceso al inventario. No hay ninguna tecla que permita acceder inmediatamente al tercer arma del mismo o a la segunda poción almacenada. Hay que rotar –aparece superpuesto en un margen de la pantalla– y, en el caso de las armas y escudos, cuando se destaca el elemento buscado, esperar uno o dos segundos para que el personaje lo empuñe de forma automática. Un problema a la hora de cambiar de arma en medio de una pelea.

Una aventura con contenido

Blade no es el juego redondo que podría esperarse tras un periodo de desarrollo tan largo. Pero se acerca. La primera reacción de la mayoría de los usuarios será



experimentar algunas de los atractivos más aparentes del juego –las fuentes de luz, la física,

Todos los personajes y objetos generan sombras en tiempo real dependiendo de las fuentes de luz que haya en cada momento

Blade presenta dieciséis niveles densos y largos, con un desarrollo lineal que deja un amplio margen a la exploración

¿Agilidad o fuerza? ¿Equilibrio o resistencia?

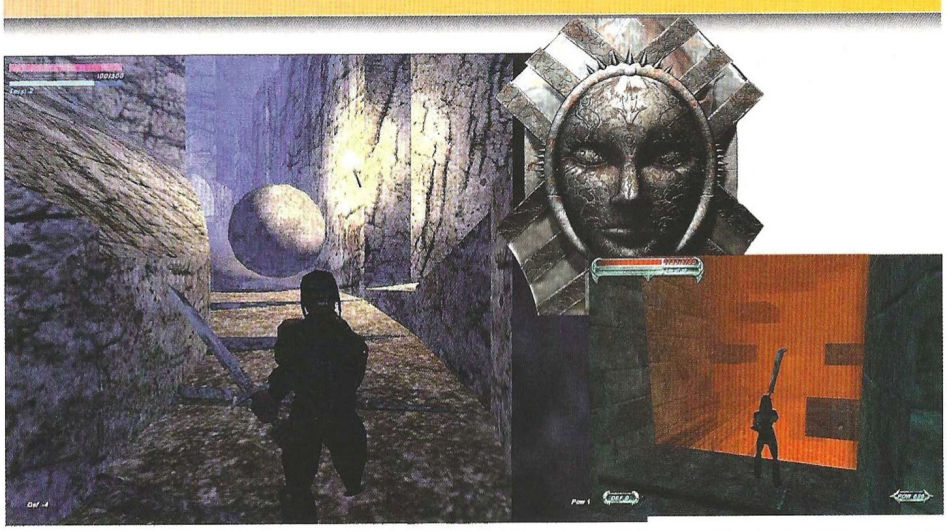
Blade se inicia con una pequeña película renderizada que muestra a la espada que da nombre a la aventura y avisa de que algo malo está sucediendo. Tras esa introducción, el jugador tiene a cuatro personajes entre los que elegir para la aventura. Por fortuna, no se trata de una decisión arbitraria y, aunque el desarrollo del juego es muy similar para cada uno de los personajes, el estilo varía completamente según la elección. El caballero es el héroe arquetípico y por el que se decidirán muchos usuarios que no tengan demasiadas ganas de experimentar. El bárbaro, más espectacular, es tan fuerte como lento y su falta de agilidad requiere una aproximación diferente al combate en el que cada golpe cuenta. La amazona es el personaje de movimientos más rápidos que compensan su menor fuerza física. Lo suyo son las lanzas y similares –con las que realiza auténticos malabarismos– y el combate manteniendo las distancias. Por último, el enano es el personaje más simpático e inesperadamente sólido.

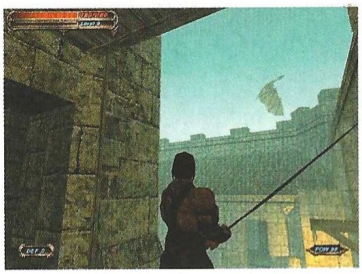
Los juegos no inducen a la violencia

El primer lanzamiento de Rebel Act también va a ser el primer título nacional que irá acompañado de la más elevada restricción que permite el recientemente aprobado Código Ético para la regularización de los juegos. Friendware, quizás condicionada por el reciente revuelo organizado por el popular informe de Amnistía Internacional sobre la violencia en los juegos, ha preferido un enfoque completamente diferente que elude su carga violenta. Todo lo contrario de Codemasters, compañía distribuidora de Blade para los mercados de habla no hispana que parecen tener claro cual es el principal atractivo del juego. El póster utilizado para apoyar el lanzamiento en algunos países europeos muestra al bárbaro agrediendo a un orco con el brazo de un enemigo caído. Todo ello bajo la leyenda "cuando el acero falla, la carne es la última arma".

los descuartizamientos...–. Una vez superado el deslumbramiento inicial y la curva de aprendizaje, el jugador encuentra que las dificultades de control y las deficiencias del inventario son fácilmente soslayables en virtud de un desarrollo absorbente y divertido. Blade presenta dieciséis niveles densos y largos, con un desarrollo lineal que deja un amplio margen a la exploración. El deambular por los escenarios se apoya en un buen diseño de niveles y las pequeñas sorpresas: enemigos inesperados, puzzles entretenidos que no impiden que el juego siga centrado en la acción, trampas, secuencias prefijadas que impulsan la narración o presentan retos inesperados... Y sobre todo, en el combate. La amplia variedad de movimientos y la progresiva dificultad que presentan los enemigos evitan que la aventura caiga en la monotonía. Hay multitud de tácticas para enfrentarse a cada enemigo que el juego descubre de forma progresiva. Algo en lo que tiene mucho que ver los elementos de rol introducidos en Blade.

Conforme el héroe avanza en la aventura y elimina enemigos,





...en la Red

La web de Friendware www.friendware.com que distribuye el juego en los mercados de habla hispana. El sitio oficial es www.rebelact.com y allí hay enlaces con sitios realizados por fans del juego.

aumenta su nivel de experiencia. Cada vez que sube de nivel, adquiere más puntos de vida y, de paso, se le permite utilizar una nueva combinación o ataque. Más o menos, el mismo truco que utilizaba Blizzard en Diablo para mantener pegados a los jugadores a la pantalla del monitor. No dejes que el jugador se aburra y frustre. Recompénsale a menudo. No es nuevo, pero funciona estupendamente y probablemente sea esto lo que haya llevado a más de uno a considerar Blade como una especie de Diablo en 3D.

El único obstáculo que el jugador encontrará una vez inmerso en Blade es la chocante inteligencia artificial del juego. Presenta grandes momentos –grupos de enemigos pueden realizar tácticas diversas para agotar al protagonista, acorralarle contra un precipicio para hacerle caer o ponerse fuera de su alcance si está en desventaja– y otros bastante deslucidos. En ocasiones, los enemigos quedan amenazantemente encarados contra una columna y en otras resulta muy evidente que tienen una zona de actuación claramente delimitada que les impide cruzar, por ejemplo, un determinado umbral. La táctica cobarde que se impone es asestar golpes sabiendo que el enemigo nunca va a cruzar esa línea.

La espera ha merecido la pena

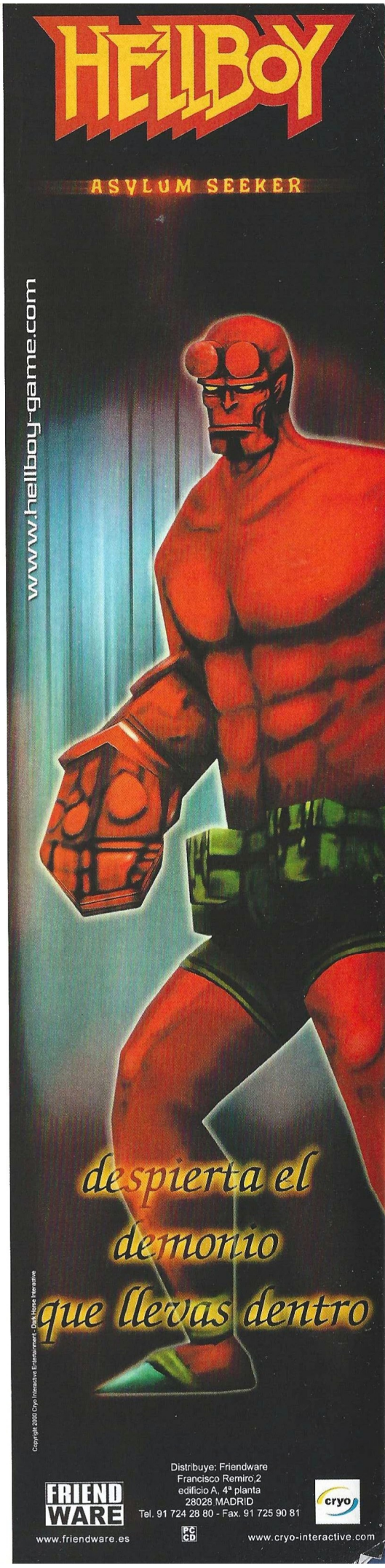
Ha tenido que transcurrir casi un lustro desde su concepción inicial para que Blade llegara a las tiendas. Rebel Act ha obtenido un juego que satisfará a cualquiera que no se haya creado unas expectativas ridículamente elevadas. Blade es espectacular, es divertido, engancha y tiene un toque de originalidad. Es un magnífico debú para una compañía que ya tiene una sólida base tecnológica en la que apoyar cualquier proyecto que venga después y para el que, esperamos, solventen esos defectos que impiden que Blade sea un juego redondo.

8,4

Blade: The Edge of Darkness

Pros: Es una magnífica aventura que sabe mantener el interés del jugador recompensándolo de manera constante. Los aciertos gráficos junto con el inteligente diseño de juego y el novedoso –para PC– sistema de combate lo convierten en una experiencia adictiva y con un toque de originalidad

Contras: Podría ser un juego redondo, de no ser por pequeños problemas gráficos, de inteligencia artificial y, sobre todo, un control difícil que no responde con la inmediatez que exigen muchas de las situaciones del juego.



Anime interactivo

Oni

A pesar de que el equipo que está detrás de Oni es norteamericano, todo el juego exuda aromas japoneses, desde el aspecto visual a la animación. No en vano está inspirado en clásicos como Ghost in the Shell.

El argumento de Oni comienza mucho antes que la acción del juego. En un mundo gobernado por grandes corporaciones tecnológicas, que incluso han creado su propia policía para eliminar a la competencia, el doctor Hasigawa se convierte en proscrito al darse cuenta de la corrupción y los crímenes que hay tras el gobierno. El científico se refugia en brazos de una organización que le obliga a crear dos cristales capaces de curar e incluso regenerar órganos vitales. Uno de ellos es implantado en su hijo y el otro en su hija. El niño crece entre criminales con un retorcido sentido del bien, mientras que ella es enviada como cadete de la policía tecnológica.

Así crece Konoko, una joven entrenada en el combate cuerpo a cuerpo y capaz de emplear cualquier arma que caiga en sus manos. El cristal que lleva dentro le confiere una fuerza y agilidad sobrehumanas que aprovecha en todas sus misiones.

Una misión, en apariencia rutinaria, es el comienzo del juego: Konoko se introduce en unos almacenes para localizar a un científico. La cosa se complica y pronto se encuentra enfrentándose a decenas de mercenarios, mutantes mecánicos, guardias, cerebros electrónicos y esquivando los más sofisticados sistemas de seguridad.

Un look diferente

Oni posee escenarios 3D, aunque no se parecen especialmente a nada que haya salido hasta ahora. Su aspecto tiene un toque distintivo que los conocedores del manga y el anime identificarán rápidamente. Probablemente se deba a la participación de los animadores de la serie Bubble Gum Crisis en el proyecto, lo cual ha significado la aportación de una valiosa experiencia.

Los personajes están a medio camino entre Koji Kabuto, de Mazinger Z, y la creación japonesa más vanguardista, si bien no logran deshacerse de ese aire neutro que logra con demasiada frecuencia el trazo japonés y que rompe cualquier posibilidad de vínculo identificativo o emocional entre jugador y personaje. La animación sin embargo es tremendamente fluida, algo que merece especial atención tanto en el caso de Konoko como en el de sus enemigos.

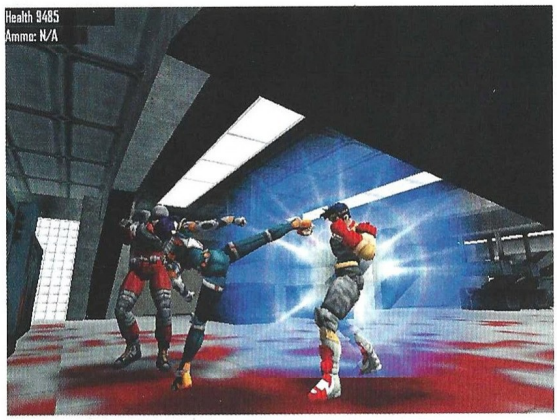
La protagonista combina al luchar técnicas cuerpo a cuerpo con el uso de armas. Con tan sólo siete teclas es posible obtener una amplia variedad de golpes y desarrollo de movimientos. Por ejemplo, tres puñetazos y una patada pueden noquear a un guardia, aunque la misma patada por la espalda puede traducirse en una rotura de columna vertebral de un enemigo.

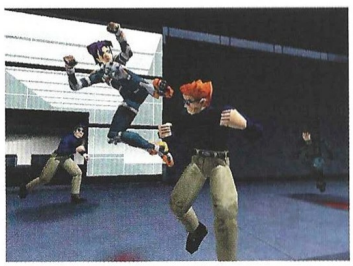
También hay secuencias en las que Konoko salta, hace una pinza con el cuello de un enemigo y lo lanza por los aires dejándolo tumbado en el suelo. Otra de sus habilidades es correr y deslizarse por el suelo como si estuviera llegando a una base en un partido de béisbol. Con ello logra zafarse de láser en movimiento y derribar enemigos.

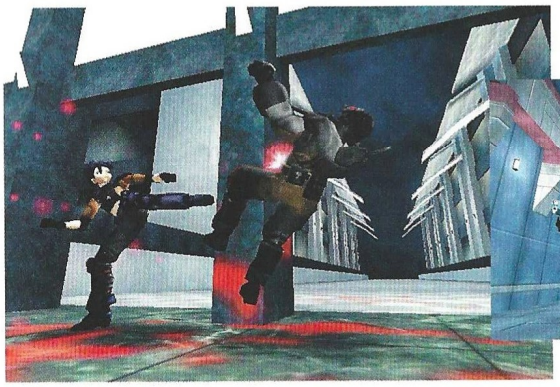
Armas de mujer

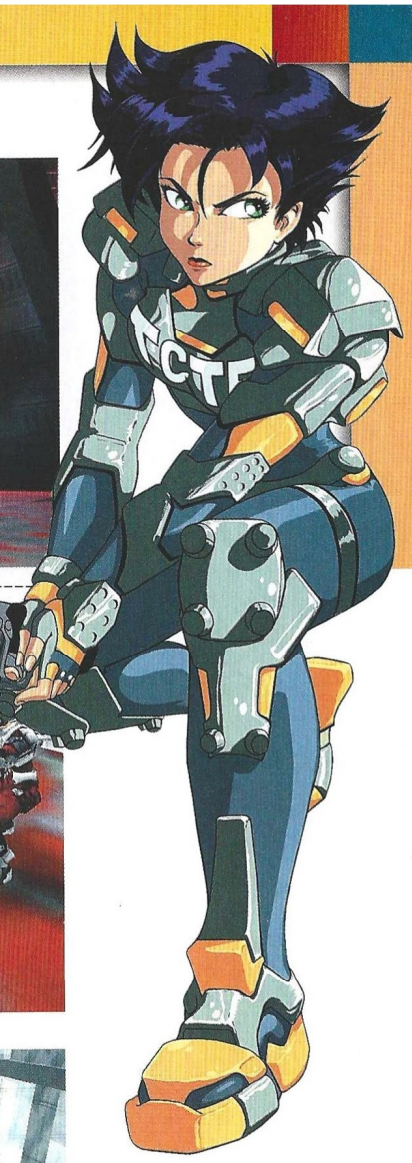
Además de su elasticidad física, Konoko hace muy buen uso de todo tipo de armamento. Para emplearlo sólo necesita tener munición, que en Oni es de dos tipos: balas y células de energía. Las primeras sirven para la pistola automática y ametralladoras, mientras que las segundas son munición de rifles de plasma y similares. Hay otras armas que aparecen puntualmente como

Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium III 266Mhz, 64Mb de RAM, Windows 95/98, aceleradora 3D, tarjeta de sonido, 800Mb de disco duro libres, CD-ROM 2x, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Bungie
Distribuidor: Proein









lanzamisiles, un arco de mercurio y lanzagranadas.

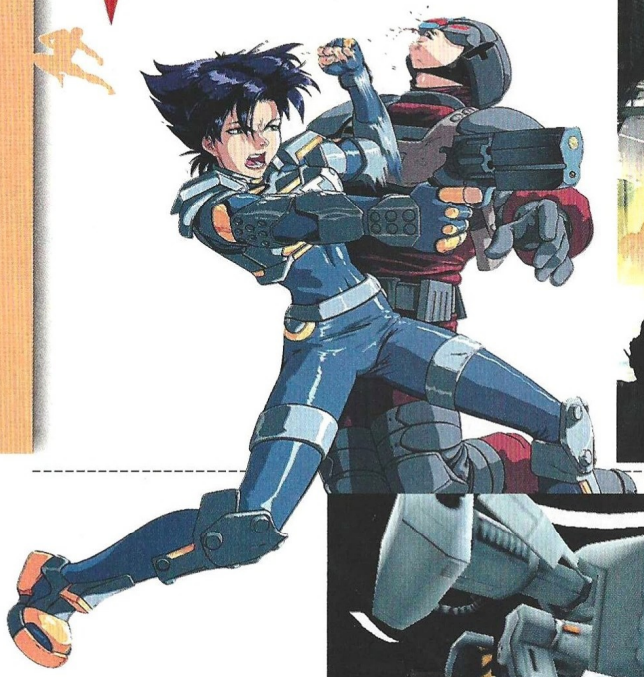
Pero en Oni, además de tanto combate, también hay que explorar extensos escenarios. Para abrir puertas, conseguir información y desactivar sistemas de seguridad, Konoko tiene que manipular unas consolas informáticas que suelen estar dispersas por los edificios. En otras ocasiones tendrá que evitar ser tocada por mortíferos rayos láser detectores de movimiento, algo que sólo logrará con sus habilidades físicas, ya sea saltando, corriendo o deslizándose por el suelo.

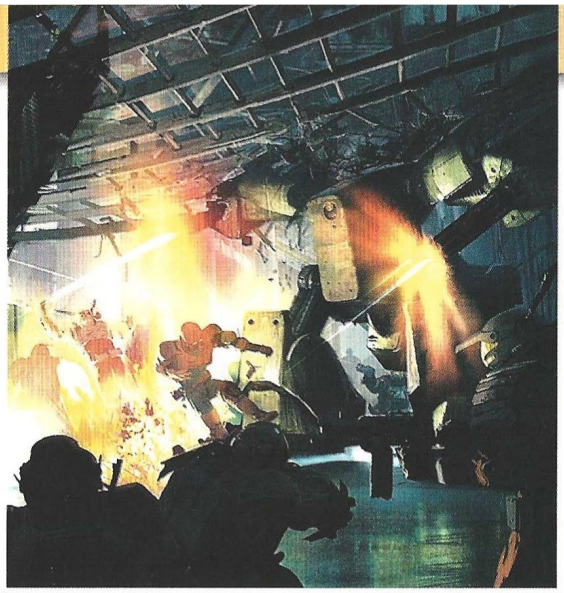
Para recuperar energía, encontrará unas cápsulas en algunos lugares, si bien en la mayoría de las ocasiones las obtiene al derrotar enemigos o salvar la vida a civiles que, agradecidos, se las entregan.

Muy agudo

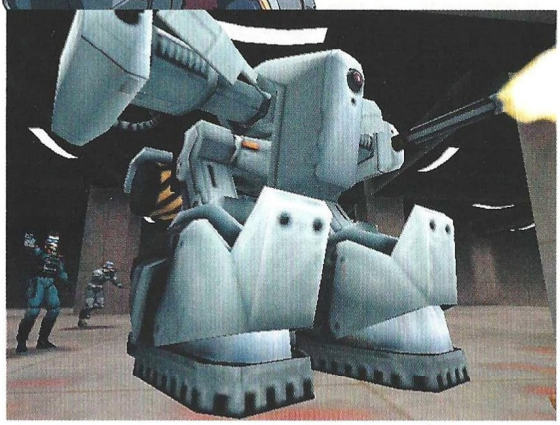
La inteligencia artificial de los enemigos es otro aspecto a destacar. Mientras que en la mayoría de los juegos se limitan a abalanzarse sobre el protagonista sin preocuparse por su propia integridad, los rivales de Konoko disparan y se ocultan, tratan de tenderle trampas y emboscadas e, incluso, son capaces de dar un rodeo para sorprenderla por la espalda o agazaparse tras unas cajas.

Con tan sólo siete teclas es posible obtener una amplia variedad de golpes y desarrollo de movimientos





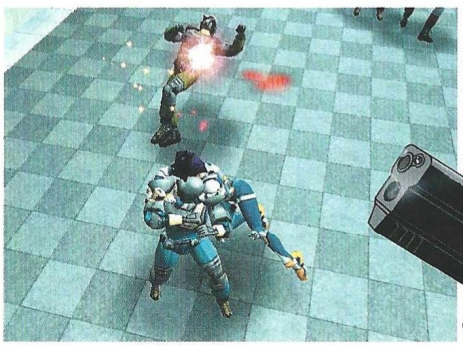
Los personajes están a medio camino entre Koji Kabuto, de Mazinger Z, y la creación japonesa más vanguardista



control de la vista con el ratón, consigue atrapar al jugador y tiene todos los ingredientes para gustar a todo el mundo.

...en la Red

Sitio web oficial del desarrollador del juego.
www.bungie.com



Además responden al ruido y a la entrada de la protagonista dentro de su campo de visión. Esto significa que es necesario adoptar ciertas tácticas a la hora de jugar, empleando el sigilo cuando es necesario y estudiando atentamente los movimientos rutinarios del enemigo.

El único inconveniente del juego es que no se puede salvar la partida en cualquier sitio: es necesario superar un nivel para que la partida se guarde automáticamente al principio del mismo. Esta dificultad provoca una enorme frustración, pues los niveles no son precisamente cortos y, evidentemente, a medida que se avanza en el juego, la dificultad para superarlos es creciente.

Desde luego Bungie no ha defraudado las expectativas con Oni. El juego es bueno y adictivo, resulta fácil de manejar una vez que se acostumbra uno al

8,9

Oni

Pros: Oni está en castellano y ofrece un nivel de acción táctica comparable a las hazañas de los agentes secretos de Misión Imposible.
Contras: No se puede salvar en cualquier punto del juego. En algunos niveles se abusa del mapa, teniendo que recorrerlo adelante y atrás abriendo puertas y utilizando consolas.

dót media factory

www.dotmediafactory.com

Formación 2001

El Futuro está en Internet

1 CURSO DE CONTENIDOS DE INTERNET

Aprenda a desarrollar y modificar páginas web y contenidos multimedia.
60 horas (5 semanas), 3 horas diarias de lunes a jueves.
Lenguaje HTML. Photoshop 5.5. Dreamweaver 3

2 DISEÑO PROFESIONAL

127 horas (11 semanas), 3 horas diarias de lunes a jueves.
Aprenda a crear páginas web profesionales mediante el uso de herramientas avanzadas:
Freehand 9. Photoshop 5.5.Dreamweaver 3
Flash 5. Lenguaje HTML. ASP

3 DISEÑO GRÁFICO Y AUTOEDICIÓN

Incluido tratamiento de imágenes enfocado a las artes gráficas
127 horas (11 semanas), 3 horas diarias de lunes a jueves.
Freehand 9. Photoshop 5.5. Quarkxpress 4

4 GESTIÓN EMPRESARIAL EN INTERNET.

Dominar los fundamentos de la red, la navegación, creación de páginas web, gestión de website y su uso como instrumento de Marketing.
235 horas (20 semanas), 3 horas diarias de lunes a jueves
Fundamentos de Internet. Usuario de Servicios Internet.
Programación avanzada. Diseño orientado a Internet.
Marketing y e-ccmmerce.Gestión de Website

5 NAVEGACIÓN POR INTERNET

Sacando máximo provecho de sus posibilidades como usuario en la red
12 horas (3 semanas), 4 horas diarias los viernes.
Características de Internet.Herramientas.
Conexiones FTP. Correo electrónico.
Navegación.Chats.News

Todos nuestros cursos están impartidos por profesionales de reconocido nivel en un ambiente de producción real.

Cuentan con bolsa de trabajo, posibilidad de training-formativo e inclusión de los mejores trabajos de los alumnos en la red.

Grupos reducidos con un Pentium III por alumno

Plazas limitadas
Últimos días de matrícula

Contacto:
Dot Media Factory
c/Miguel Yuste,33 bis.
28037 Madrid
Tfno.: 91 327 79 50
cursos@dotmediafactory.com

Hasta el infinito y más allá

Project I.G.I I´m Going In

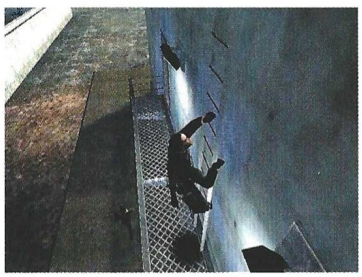
Los noruegos de Innerloop han sabido adaptar a la perfección el motor de un simulador de vuelo para crear una completa aventura de espionaje en primera persona que recrea con bastante fidelidad el ambiente de las películas de este género.

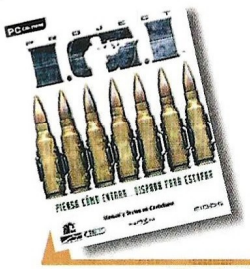
Lo primero que llama la atención de Project I.G.I. son sus gráficos. No es que sean precisamente imaginativos o fantásticos, ni con diseño de niveles espectacular. En realidad es algo mucho más sencillo. Había cierta curiosidad por ver para qué querían sus desarrolladores un motor de un simulador de vuelo para una historia de espionaje que se desarrolla principalmente en primera persona, y es algo que se percibe inmediatamente: la capacidad de generar una cantidad casi infinita de terreno; miremos hacia donde miremos, podemos ver todo lo que se extiende ante nosotros hasta la línea del horizonte.

Una perspectiva de semejante amplitud y profundidad suele suponer que se resienta la calidad gráfica de los elementos que se encuentran en el paisaje, pero en este caso no es así. Basta con coger los prismáticos que lleva el protagonista y usar su zoom para comprobar que la mayoría de objetos tienen tan buen aspecto a corta como a larga distancia. Naturalmente, las texturas, vistas en primer plano, se ven muy pixeladas, pero eso es algo que ocurre, en general, en todos los juegos, y la calidad general, aunque algo monótona –también comprensible si tenemos en cuenta que nos movemos por instalaciones militares más o menos realistas, que no son precisamente conocidas por invertir en decoradores– es buena, y se mantiene (e incluso mejora) hasta el final. Aunque no todo está igualmente conseguido; mientras los aviones o las armas están perfectamente recreados –el armamento de Jones es muy variado y fiel a la realidad, tanto en su aspecto visual como el sonoro–, los árboles, por ejemplo, tienen un aspecto más bien raquítico.

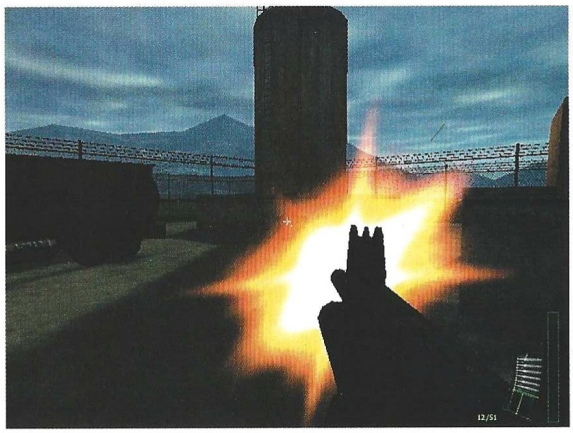
Las posibilidades que permite este motor gráfico acabarán resultando de suma importancia en determinados segmentos de la historia. Se trata de la típica trama de espionaje propia de James Bond y tantos otros agentes especiales que han desfilado por la pequeña y la gran pantalla. Encarnamos a David Llewelyn Jones, ex-agente del SAS británico, que ha pasado a trabajar como agente libre, tanto para ingleses como para americanos. Un informante dice tener datos sobre unas cabezas nucleares soviéticas que han sido robadas y Jones se dirige a Estonia para contactar con él. La misión, como cabe esperar, se irá complicando sobre la marcha y obligará a nuestro agente a pasearse por media Europa del este para acabar con la amenaza nuclear. Los que hayan visto la película el Pacificador, con George Clooney y Nicole Kidman, se pueden hacer una buena idea de por dónde van los tiros en cuanto a cómo evolucionará la historia.

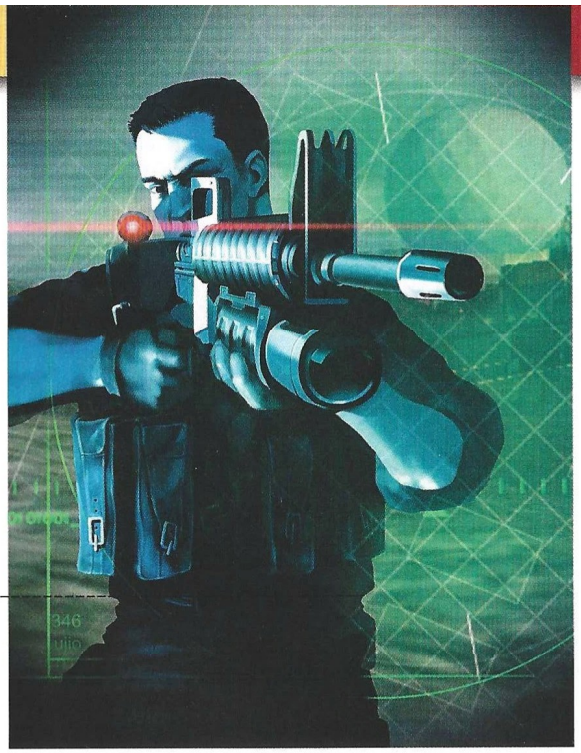
No se trata de nada especialmente original. Ni los diálogos ni los personajes consiguen ser memorables. De hecho, algunos de los primeros son bastante típicos, y los segundos no llegan a estar lo suficientemente desarrollados –defecto, de todos modos, aplicable a la mayoría de películas de este estilo– y, sin embargo, sí logran ser lo suficientemente entretenidos para configurar una completa historia de espionaje que no desmerece de tantas otras incursiones cinematográficas en el género. La trama se va narrando mediante secuencias en tercera persona generadas a partir del propio motor de juego, que aparecen al empezar y terminar cada misión. También durante la misión pueden producirse ciertos acontecimientos que modifiquen los objetivos y prioridades del agente Jones, aunque estas situaciones suelen resolverse mediante simples diálogos entre el protagonista y Anya, su contacto con la agencia para la que trabaja.

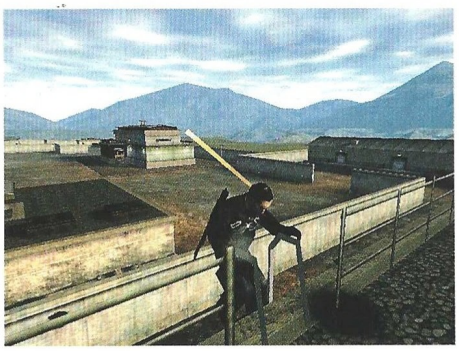




Precio: 7.995
Requerimientos: P166, 32 MB de RAM, 64MB de disco duro libres, tarjeta de vídeo de 2 MB, CD-ROM 4x, DirectX 7, ratón, teclado
Nº de jugadores: 1
Editor: Eidos / Innerloop
Distribuidor: Proein



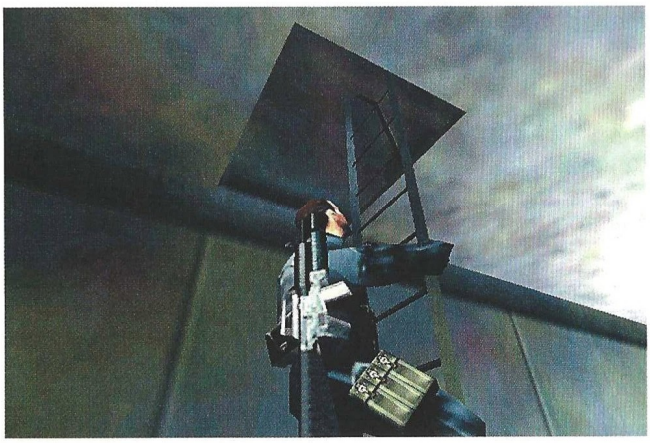




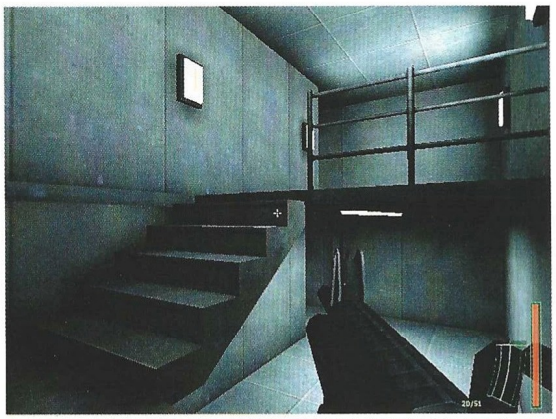
Estos diálogos sólo aparecerán escritos en pantalla, sin el apoyo de las voces con que cuentan los de las secuencias de inicio y fin de misión –que, de todas formas, no están dobladas, sólo subtituladas, así que la mayoría de jugadores no van a tener más remedio que leer los textos igualmente–. Además, tienen la molesta tendencia a aparecer en momentos bastante inoportunos, en los que ponerse a leer los mensajes que nos llegan de la central supone una muerte casi segura. Por suerte, Jones va equipado con un cómodo aparato que guarda un registro de todos los mensajes que recibe.

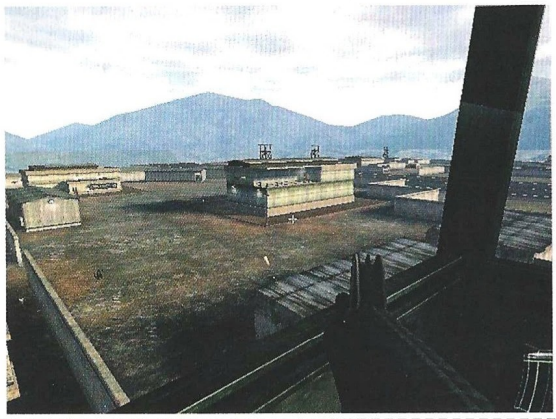
Este mismo aparato le permite también revisar sus objetivos, tanto los que ya ha cumplido como los que están todavía pendientes, y contiene un completo y detallado mapa de su entorno que se puede ampliar y conseguir el detalle de la posición de los guardias –permitiendo hacer un seguimiento de sus rondas, o saber si disparan y en qué dirección lo hacen–, la situación y función de las edificaciones de superficie –al tratarse de información recibida vía satélite no se pueden ver subterráneos ni interiores– o información visual sobre los objetivos de la misión –cada uno de ellos viene identificado por un número que aparece sobreimpreso en el mapa indicando dónde hay que acudir para cumplirlos–.

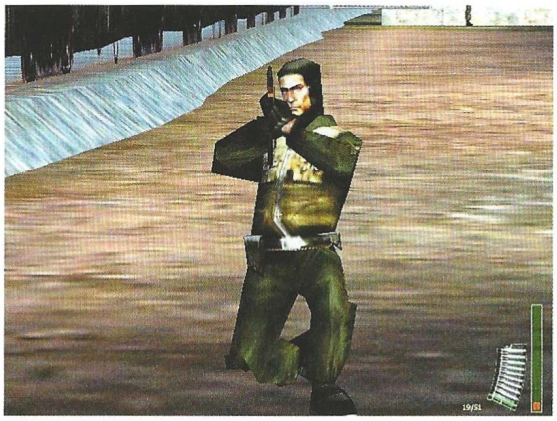
De esa manera, una vez terminada la introducción de cada misión sabremos exactamente qué tiene que hacer Jones, y dónde, y empieza la parte activa del juego, que pasa a desarrollarse en primera persona. Esta perspectiva vuelve a la tercera persona en aquellas situaciones en las que el protagonista tenga que realizar cualquiera de las múltiples acciones que permite el juego, desde manipular un ordenador para obtener información o desactivar el sistema de seguridad hasta descolgarse por líneas telefónicas para pasar por encima de los guardias sin ser detectado, pasando por abrir cerraduras de distintas puertas, subir por escalerillas, descolgarse por cables de teleféricos, poner una bomba, desactivar las alarmas, etc. Aunque ese cambio de perspectiva pueda resultar chocante, tiene una justificación sencilla: la mayoría de estas acciones requieren un tiempo, durante el cual Jones permanece inmóvil e indefenso, pudiendo ser

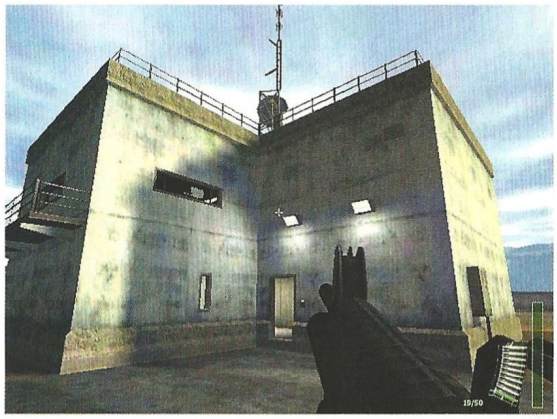


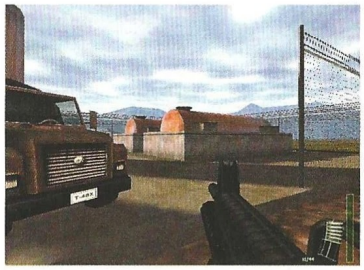
La misión se irá complicando sobre la marcha y obligará a nuestro agente a pasearse por media Europa del este para acabar con la amenaza nuclear

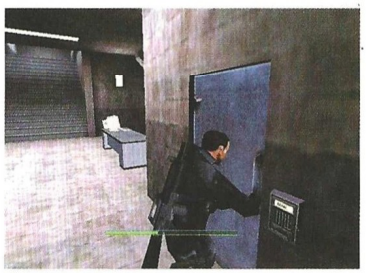












fácilmente descubierto y atacado, pero se nos permite controlar en todo momento la posición de la cámara para, en caso de que se produzca este problema, podamos descubrir rápidamente de dónde proviene la amenaza y darle fin lo más rápidamente posible.

Esas amenazas provienen fundamentalmente de los guardias que vigilan los lugares por los que pasaremos. Aunque encontraremos algún que otro tanque, helicóptero, o torreta automática que pueden suponer serios obstáculos para el protagonista, la mayor parte del tiempo tendrá que vérselas con simples humanos. Lo de simples tiene más de un sentido, ya que la mayoría de ellos son tan estúpidos que son capaces de quedarse mirando cómo un compañero que se encuentra apenas a un metro de distancia cae abatido por un disparo de francotirador sin pestañear. Y es que la Inteligencia Artificial enemiga es un poco contradictoria. Mientras en unas ocasiones los enemigos son capaces de detectar a Jones desde una buena distancia e iniciar un constante acoso hasta acabar con él (o viceversa), en otras nos permitirán acabar con ellos con apenas un mínimo esfuerzo. No es una cuestión de aumentar progresivamente el nivel de inteligencia ya que, aunque en general los Spetnaz finales sí son más duros de pelar que los simples soldados de misiones anteriores, cualquiera de ellos es capaz de realizar acciones completamente estúpidas.

Ese problema se compensa parcialmente por el gran número de enemigos que pueden llegar a aparecer en algunos lugares, de modo que su superioridad numérica pueda ponernos en aprietos. También lo compensa el juego haciendo "trampas" al jugador, ya que hay enemigos que surgen aparentemente de la nada en determinadas situaciones. Un ejemplo típico de esto es lo que ocurre cuando se activa la alarma. Los barracones de tropas empezarán a escupir guardias, aunque Jones ya los haya explorado anteriormente y comprobado que no quedaba nadie. Así, aunque sea relativamente fácil acabar con todos los vigilantes que puedan verse a simple vista –gracias a la profundidad de campo se puede disparar a cualquiera desde una distancia segura, siempre y cuando los descubramos antes, claro– nunca se puede estar completamente seguro de haber acabado con todos, y de que no va a aparecer alguno más por sorpresa al abrir una puerta o doblar una esquina, lo que ayuda a mantener una cierta tensión a lo largo de toda la aventura.

El otro factor que contribuye decisivamente a mantener esa tensión es la ausencia de una opción que permita guardar la partida. Siguiendo un estilo similar al de las consolas, los progresos del jugador sólo se guardan entre una misión y otra, pero tiene que completar cada una de ellas de un tirón, ya que, si Jones muere en el transcurso de cualquiera de ellas, por muy lejos que haya llegado y muchos objetivos que haya cumplido, no tendrá más remedio que volver a empezarla. En las primeras misiones, eso no supondrá un gran problema, ya que no son muy difíciles, pero irán volviéndose más largas y complicadas hasta alcanzar cotas de auténtico delirio en las últimas, que nos obligarán a hacer maravillas para sobrevivir y llegar al final.

Pero, sin duda, el error más claro que han cometido los desarrolladores de Project I.G.I. es no haber incluido ningún tipo de opción multijugador. Parece ser que se trataba más bien de un problema de presupuesto con Eidos que otra cosa, y que podría arreglarse en futuras secuelas, pero tal y como está ahora, es algo que se echa decididamente en falta.

...en la Red

La página web oficial del juego está en **www.project-i-g-i.com**

8,3

Project I.G.I – I´m Going In

Pros: Un excelente motor gráfico con una profundidad de campo que proporciona increíbles vistas, con el máximo detalle y una exacta representación de una amplia variedad de armamento real. Historia al más puro estilo Hollywood.

Contras: La escasa inteligencia artificial de algunos enemigos. La repetición de escenarios. La falta de una opción para guardar la partida aumenta exageradamente la dificultad.

CONCURSO

COMPUTER GAMING WORLD

Tomb Raider Chronicles

PROEIN SOFTWARE

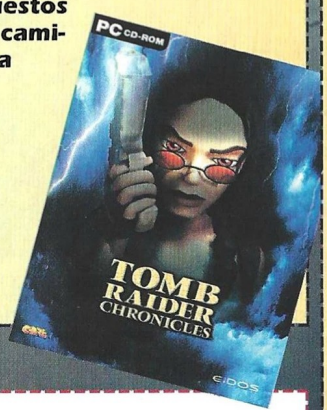
EIDOS INTERACTIVE

Lara Croft, una mujer de armas tomar, ha desaparecido en el interior de una pirámide y se la da por muerta. Sus seres más allegados se han reunido para contar algunas de sus aventuras más desconocidas y trepidantes, sin duda alguna el mejor modo de honrarla...

Si eres uno de los muchos seguidores de la saga Tomb Raider, no puedes perder la oportunidad de conseguir una copia de la última entrega, Tomb Raider Chronicles. Además, con el juego te llevarás una fantástica camiseta.

Si quieres conseguir uno de los diez lotes compuestos por un juego de Tomb Raider Chronicles y una camiseta, sólo debes contestar a la sencilla pregunta que te formulamos.

¿En qué famosa ciudad italiana se desarrolla el primer nivel del juego?



Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Tomb Raider")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se procederá a escoger 10, que conseguirán uno de los lotes de premios. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 19 de Marzo de 2001, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 17 de Marzo de 2001.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 19 de Marzo de 2001, publicándose el resultado en el número 65, correspondiente a Abril de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
***Redacción.* C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid**

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuesta:

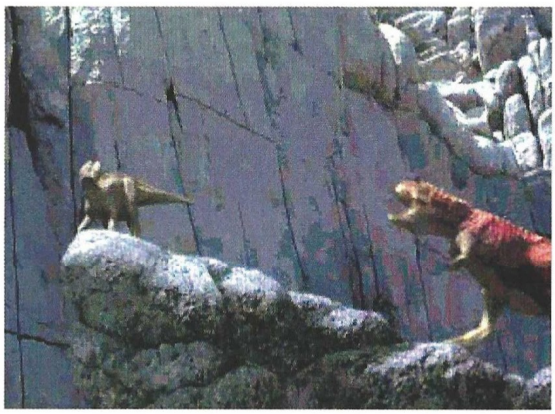
1. .....

En busca del tiempo perdido

Dinosaurio

En una época en la que la Tierra estaba dando todo de sí misma, la amenaza vino de fuera. Pocos fueron los que sobrevivieron y la vida no se les presentaba fácil. Esta historia narra los últimos días de los dinosaurios en la Tierra, días en los que la lucha por la supervivencia fué brutal.

Dinosaurio está basado en la película del mismo título estrenada hace poco por la factoría Disney, quien ha dado vida al juego para PC también. La trama comienza en un mundo primitivo en donde los dinosaurios eran los reyes absolutos de la Tierra. Todo comienza en una época de paz que se vio interrumpida por el catastrófico impacto de un meteorito contra nuestro planeta. Las cosas, como se conocían hasta entonces, dejaron de existir, y a los profundos cambios que estaba experimentando el planeta, se uniría el giro radical que para muchas especies supondría este impacto letal.



Así las cosas, Dinosaurio comienza trasladándonos al momento en el que nuestros amigos inician su aventura. A pesar de que la productora insiste en ofrecer éste juego como de acción y rol, hemos de decir que se trata de un título, sí, de acción, pero en donde algunos destellos del mundo del rol y elementos propios de las aventuras gráficas –recoger objetos, encontrar lugares, cumplir misiones...–, se confunden con características comunes en títulos creados para la estrategia. Hace meses que venimos apuntando la, cada vez mayor, dificultad a la hora de catalogar los juegos, puesto que a medida que pasa el tiempo los géneros se mezclan, evolucionan y pocos títulos subsisten con la exclusividad de las características de antaño.

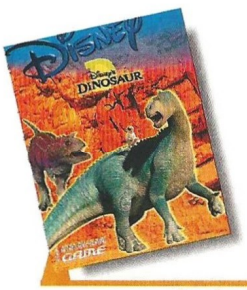
Los personajes

Dinosaurio es un juego desarrollado en 3D tanto en lo que se refiere a los personajes que manejaremos cono a los entornos sobre los que aquellos se mueven. Un sencillo interfaz permitirá que vayamos eligiendo a uno u otro protagonista –de entre tres principales– para realizar determinadas acciones que se nos piden al inicio de cada una de las 14 misiones que tendremos que completar. Pasando de lémures a dinosaurios o voladores, las acciones podrán diversificarse para, juntos –incluso existe un modo cooperativo de juego–, llegar a cumplir el objetivo final.

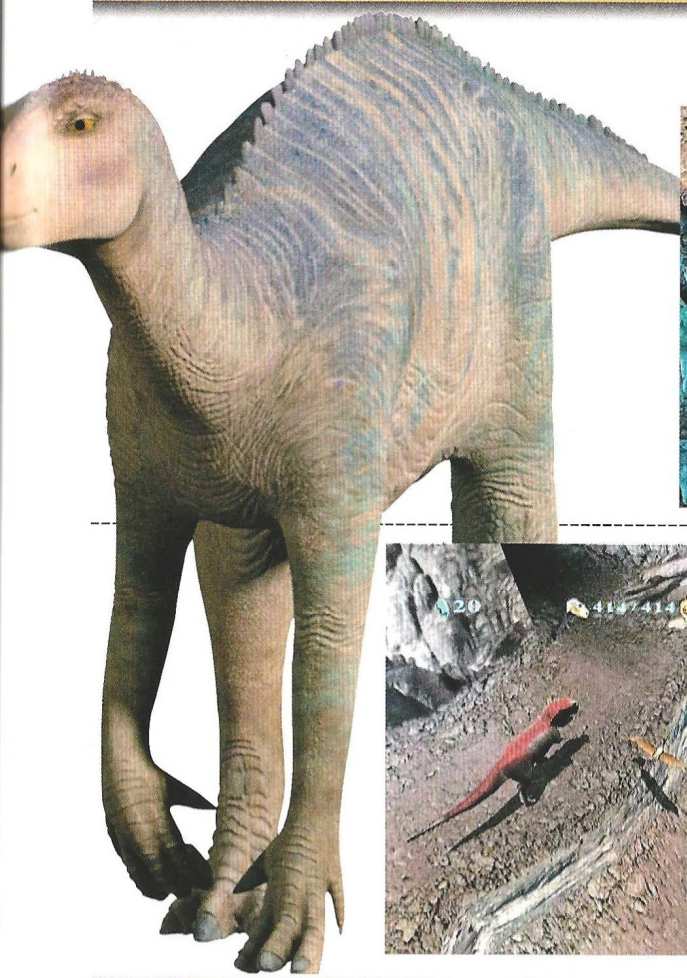
Áladar, Zini, el lémur y Flía serán los protagonistas. Ellos disponen de unas determinadas habilidades, según la especie que se trate. Habilidades que tendrás que aprovechar para conseguir los fines que se te propongan. Áladar podrá saltar, nadar o atacar; Zini trepará, atraerá a sus amigos, atacará, cooperará con Áladar y hasta podrá bombardear. Para Flía, el volador, las opciones han sido agarrar o soltar objetos, atacar o desplazarse más o menos rápidamente. Habilidades que habrá que explotar al máximo para salir airosos de algunas situaciones realmente comprometidas.

Un mundo hostil

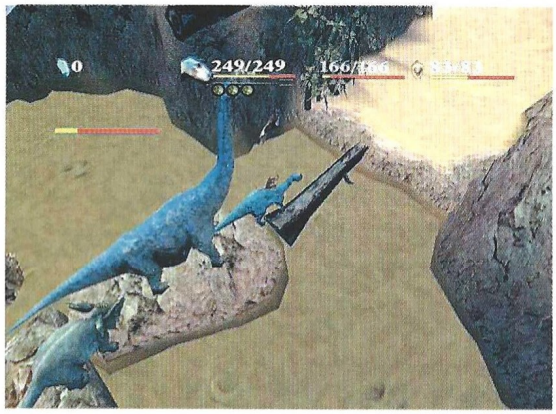
Serán cuatro los entornos en donde tenga lugar la acción: el desierto, la montaña, las cuevas y el lago desecado. Cuatro medios en donde tendremos que sobrevivir, pero no sin conocer también a nuestros oponentes. Los habrá de todo tipo; si has visto la película podrás hacerte una idea. A tal efecto, el juego dispone de una enciclopedia que nos irá mostrando las particularidades de cada uno de ellos.



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium II a 233 MHz, 32 Mb de RAM, 130 Mb libres en disco duro, Windows 95/98, Tarjeta gráfica aceleradora 3D compatible con DirectX 7 de 8 Mb, CD-ROM 6x, Tarjeta de sonido de 16 bits, Ratón.
Nº de jugadores: 1
Editor: Disney Interactive
Distribuidor: Infogrames



Serán cuatro los entornos en donde tenga lugar la acción: el desierto, la montaña, las cuevas y el lago desecado

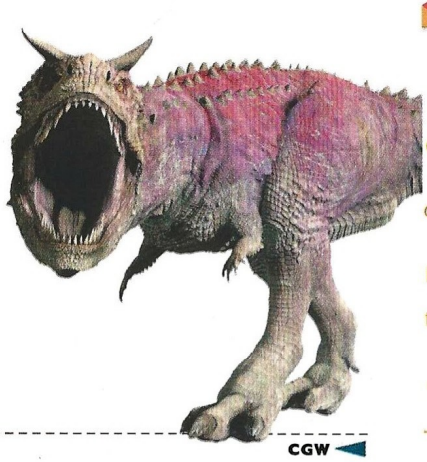


A medida que los vayamos encontrando podremos ir analizando cómo son. Mientras no nos topemos con ellos no tendremos acceso a la base de datos.

Según vayas superando las propuestas realizadas en el juego, se te darán las directrices para acometer nuevas empresas hasta que consigas salvar la manda de los peligros que la acechan. Adictivo y muy gratificante a la hora de jugar, esta nueva concepción de elementos para el ocio sube un poco más el listón de los juegos 3D. Es una perspectiva casi "a vista de pájaro" que, con la posibilidad de activar un mapa parecido a los que ofrecen determinados juegos de estrategia para mejor situarnos, completa la oferta de Disney para este mes. Buenos gráficos, la música de la película y una potente máquina –si quieres sacarle todo el rendimiento a tu juego favorito– serán los únicos ingredientes necesarios para disfrutar buenos ratos. Momentos en los que la superviviencia te enseñará lo difícil que, a veces, es la vida.

...en la Red

La página web de la distribuidora www.ubisoft.es contiene información sobre el juego. Los creadores www.disney.es también aportan algo, pero si quieres saber sobre dinosaurios, entra en www.bbc.co.uk/spanish/ciencia000803.shtml y en www.library.thinkquest.org/C005824/s_FAQ.html Gran cantidad de información sobre la película en www.disneylatino.com/FilmesDisney/peli-dinosaurio/index.html Encontrarás casi de todo.



7,3

Dinosaurio

Pros: Realizado en un entorno tridimensional con personajes totalmente 3D. Basado en la película se encuentra doblado y traducido al castellano.

Contras: El control de los protagonistas es complicado al principio. Existe una extraña mezcla de acción, aventura y estrategia con tintes de rol que no llega a cuajar del todo.

Sangre, metal y furia

MechWarrior 4 Vengeance

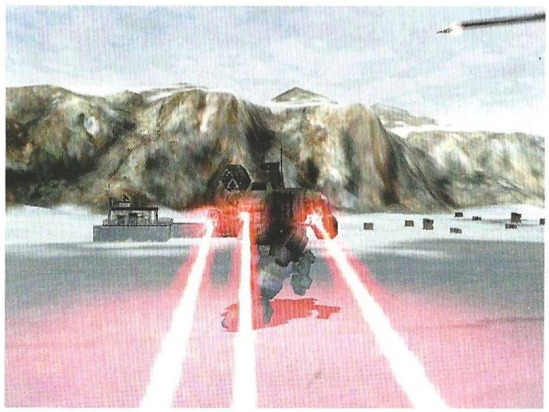
El concepto de juego del universo de Battletech es uno de los más difundidos hasta la fecha. El cuarto capítulo de la saga cambia el tópico de que las últimas partes no son buenas. El juego es mucho mejor que sus antecesores y las mejoras que introduce mucho mayores.

Dentro del universo de Battletech, los MechWarriors son máquinas gigantes pilotadas por seres humanos que coexisten dentro del campo de batalla con otros medios mecanizados, como infantería, aviación, etc. El objetivo de las misiones del juego es prácticamente la destrucción de cualquier elemento enemigo. Pero las estrategias de combate son muchas y muy variadas.

Notables diferencias

Una de las diferencias más importantes es la impresionante definición de sus gráficos. Sencillamente magistrales, el concepto de campo de batalla queda totalmente redefinido en espectaculares imágenes de combate, que consiguen cautivar por la espectacular escenografía que consigue.

Por otra parte, necesitaremos una tarjeta gráfica potente, pero si tenemos un buen equipo, las prestaciones de MechWarrior4 son asombrosas. La escenografía ha cambiado mucho, prestando especial atención a los efectos del terreno, convirtiendo el paisaje en algo bastante más estético que a lo que la tercera parte nos tenía acostumbrados. Otra de las mayores diferencias y de las más aceptadas es la inclusión de un soporte para Internet verdaderamente eficaz. Se pueden jugar partidas en línea de hasta 16 jugadores en una zona de combate propia de Microsoft. El soporte multijugador es una de las mayores apuestas del sistema, que sin lugar a dudas se verá recompensada por la fidelidad de los jugadores adictos al mundo de Battletech.

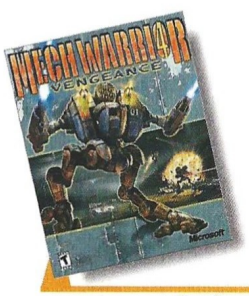


Inmersos en la acción

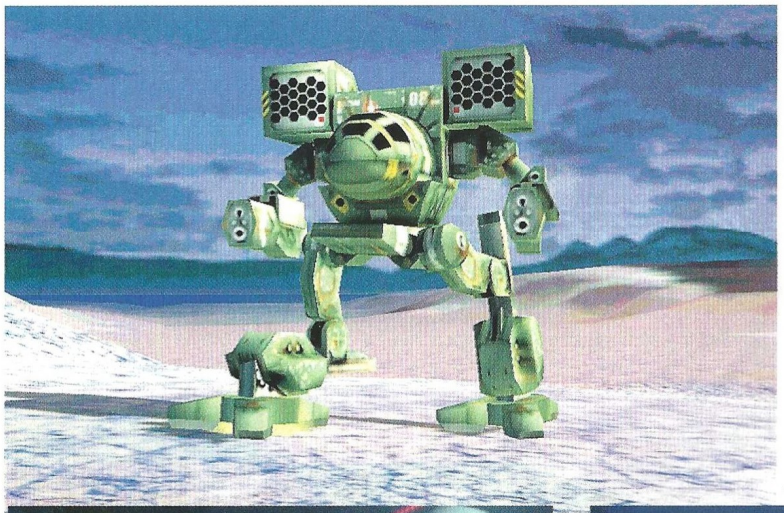
Mensajes de radio, misiles que se disparan, explosiones, gritos de heridos y el enorme impacto de los efectos visuales ayudan a crear una atmósfera llena de tensión que sumergirán al jugador más experimentado en un nuevo concepto de entretenimiento. Por otra parte, ayudarán a crear un ambiente de juego muy adictivo. Dentro del Mech es impresionante observar las explosiones y la destrucción generada a nuestro paso. Los vehículos pequeños y la infantería, así como los decorados, dan la verdadera impresión de estar al mando de una tremenda y gigantesca máquina demoledora (lástima que el enemigo también las tiene). Los impactos en nuestro vehículo dan la sensación de que los estamos sufriendo en nuestra propia carne, y la facilidad de manejo, ayudado por el interfaz manejable y unas cuantas horas de entrenamiento, harán que nos sintamos verdaderamente en el punto de mira.

Campañas

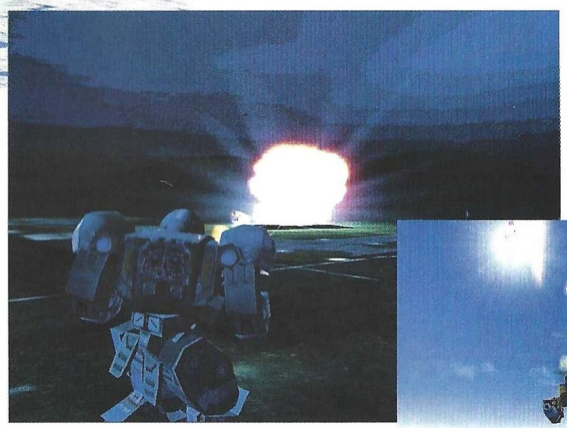
Se pueden jugar con los Dresari o los Savion, o incluso jugar sueltas la treintena de misiones de las que hace gala, superando a

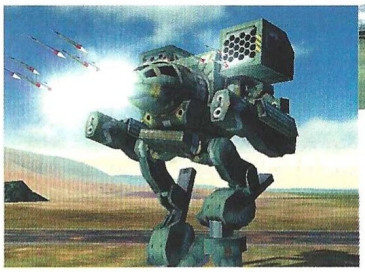


Precio: 7.995
Requerimientos: PII 300, 64 MB RAM, Windows 95/98, CD-ROM 8x, tarjeta aceleradora 3D, 775MB de disco duro libres, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 16
Editor: FASA
Distribuidor: Microsoft



Dentro del Mech es impresionante observar las explosiones y la destrucción generada a nuestro paso





...en la Red

www.microsoft.com
No creo que debamos de presentar siquiera esta página, pero aquí recibiréis soporte e información.

www.mechwarrior3.com/
Página oficial de la saga, donde encontraréis mucha información acerca del universo de Battletech.

MechWarrior III. Aparte de su editor de escenarios, cada una de las misiones se hace bastante diferente gracias a otra de las novedades que el juego incluye. Es posible construir nuestro propio Mech y añadirle las mejoras que nosotros queramos y que dispongamos en cada momento. Cañones láser, Gauss, Misiles tierra-aire, etc. Esto conlleva infinitas posibilidades de diversión y la posibilidad de salvar ese Mech que ya funciona y consigue triunfar en nuestras misiones, y llevarlo a otras en las que seguirá demostrando su valía y nuestro buen juicio como ingenieros. Esto hace que el usuario disfrute y se esfuerce en conseguir ese Mech ideal que tenga equilibrio entre velocidad, potencia de fuego y coraza.

Conclusión

Mechwarrior 4 es un producto que lejos de ser una parte más, consigue acaparar nuestra atención por su calidad. Con un montón de diferencias significativas, se meterá en el bolsillo tanto a los incondicionales de la serie, por sus mejoras y diferencias, como a los no iniciados que buscan un programa completo, en el que la acción sea una constante y que aporte una atmósfera de juego trepidante e intensa.

Todo un acierto que rebosa originalidad y emoción.

8,3

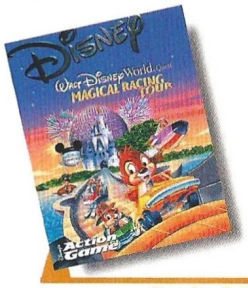
Mechwarrior 4: Vengeance

Pros: Gráficos impresionantes, increíbles efectos de sonido. Totalmente configurable. La escenografía está totalmente mejorada. El diseñador de Mechs es una idea fabulosa que convierte el juego en adicción pura. Un innovador soporte de internet para batallas de 16 jugadores simultáneos.
Contras: Requiere una máquina potente para conseguir todos los fabulosos efectos que es capaz de crear. El aprendizaje para los no iniciados es un poco complejo, aunque con poco tiempo se consigue manejar razonablemente el vehículo.

Mágico mundo de motor

Magical Racing Tour

La sombra de Super Mario Kart es alargada... y valga como prueba de ello este nuevo juego, donde algunos de los personajes de Disney se lanzan a competir en alocadas carreras.

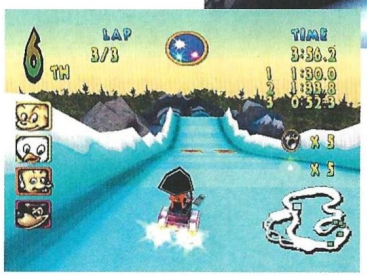


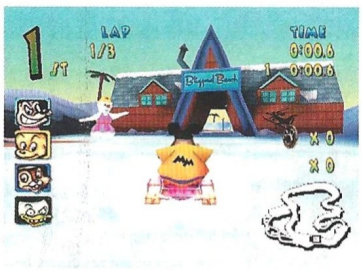
Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 233, 32Mb de RAM, Windows 95/98, 220Mb de disco duro libres, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Crystal Dynamics/Eidos/Disney
Distribuidor: Infogrames

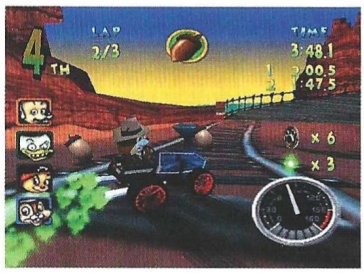
Este es uno de esos juegos cuya valoración dependerá directamente de hasta que punto sea uno fan de la factoría Disney y también, por qué no decirlo, de si uno está dispuesto a olvidarse o no de que este juego es casi un calco de otro de sobra conocido aparecido con anterioridad: Super Mario Kart.

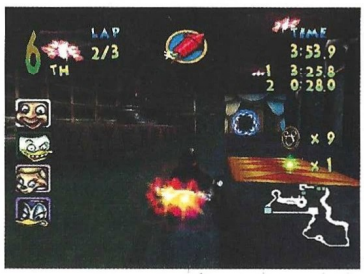
Pensado claramente para ser disfrutado por los más pequeños de la casa, este título nos ofrece un total de 13 –vaya numerito– circuitos diferentes, ambientados en diversas atracciones presentes en los parques temáticos de Disney, como el Space Mountain o el Big Thunder Mountain.

Estos intrincados y accidentados recorridos tendremos que surcarlos a toda velocidad en pequeños vehículos, tripulados por diversos personajes de la factoría Disney –no los más populares precisamente– que nosotros podremos seleccionar, destacando entre ellos las dicharacheras ardillas Chip y Chop.









A toda pastilla

Hay diversas modalidades de juego, pero en todas ellas nuestro objetivo básicamente es el mismo: intentar llegar los primeros a la meta. Para ello, además de la velocidad de nuestro vehículo y nuestra pericia, disponemos de otro tipo de argucias para conseguir la victoria: algunos circuitos poseen pequeños atajos que nos permitirán arañar importantísimos segundos y, además cada uno de los circuitos está repleto de "power-ups" que podemos recoger y utilizar en beneficio propio o en perjuicio ajeno. Algunos nos darán velocidad extra o nos transformarán en ultra-veloces cohetes, mientras que otros nos permitirán convertir a nuestros adversarios en ranas o en tazas, e incluso podremos lanzarles contundentes bellotazos. Lo malo, desgraciadamente, es que ellos pueden hacer lo mismo, y de hecho lo hacen y con exasperante frecuencia.

Y no hay mucho más que se pueda decir sobre este juego, dada su simplicidad, excepto que el apartado técnico ha sido resuelto con corrección, y el juego en calidad gráfica, velocidad y jugabilidad responde con acierto a lo que cabría esperar.

...en la Red

La página oficial de Disney en castellano se encuentra en la siguiente dirección:
www.disney.es

6,5
Magical Racing Tour

Pros: El juego es divertido y su realización técnica es bastante correcta.
Contras: Además de ofrecer poco nuevo respecto al modelo original –Super Mario Kart– su dificultad, en ciertos niveles, es muy elevada, llegando incluso a resultar enervante.

LISTA DE GANADORES DE CONCURSOS

LOS GANADORES DE LOS 2 ALTAVOCES "SBS38" DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 61 DE CGW SON:

Mª BLANCA NIEVES SAIZ LOPEZ ..... VILLARCAYO (BURGOS)
SALVADOR ROMERO GARCIA ..... JEREZ DE LA FORNTERA (CADIZ)

LOS GANADORES DE LOS 25 LOTES DE PREMIOS DEL CONCURSO MORTADELO Y FILEMÓN DEL Nº 61 DE CGW SON:

DAVID CASTEJON BUENO ..... SAN JAVIER (MURCIA)
JUAN IGNACIO MONTOYA GRACIA ..... CARTAGENA (MURCIA)
ROBERTO FERNANDEZ GARCIA ..... OVIEDO (ASTURIAS)
JOSE LUIS NUÑEZ VEGA ..... TALAVERA DE LA REINA (TOLEDO)
ALVARO MARTIN FADRIQUE ..... MADRID
MIGUEL ANGEL DE LA FUENTE MARTIN ..... CORDOBA
OSCAR ARRANZ LAIZ ..... VALLADOLID
ANTONIO BARREIRO VALDIVIA ..... CEUTA
JOSE RAFAEL MARTINEZ PINA ..... CALLOSA DE SEGURA (ALICANTE)
RUBEN GRUESO ALVAREZ ..... MADRID
PABLO GARCES PEREZ ..... BARCELONA
GONZALO SENA DE LA PAZ ..... MADRID
JUAN CARLOS RAMIREZ GARCIA-ABAD ..... MUNGUIA (VIZCAYA)
MIGUEL GONZALEZ POBO ..... SANTANDER (CANTABRIA)
JULEN MUNUCE PEREZ ..... PAMPLONA (NAVARRA)
JOSE FERNANDEZ BENITO PADILLA ..... UBEDA (JAEN)
DAVID LOPEZ GONZALEZ ..... ALBACETE
JUAN CARLOS SOLANS CHARTE ..... HUESCA
VICTOR MANUEL PADIN DIOS ..... CESANTES-REDONDELA (PONTEVEDRA)
MANUEL JEREZ FONTAO ..... GIRONA
ALFREDO GARCIA FERNANDEZ ..... MADRID
ELENA FERNANDEZ MARTINEZ ..... SORIA
PACO CALABUIG FUSTER ..... CASTELLON DE RUGAT (VALENCIA)
MANUEL SANTOS AMBROSIO ..... MALAGA
MARIBEL MORAN LAGUNA ..... BILBAO (VIZCAYA)

LOS GANADORES DE LOS 10 LOTES DE PREMIOS DEL CONCURSO LIVE BOXING DEL Nº 61 DE CGW SON:

MANUEL GOMEZ VAZQUEZ .....VIGO (PONTEVEDRA)
FRANCISCO ORTIZ AVILA ..... VILLAFRANCA DEL PENEDES (BARCELONA)
ALBERTO BERGUA GUERRA ..... SAN FDO. DE HENARES (MADRID)
JOAN SERRALTA LORENTE ..... IBI (ALICANTE)
PEDRO CARLOS GIL CARDABA ..... VALLADOLID
MAXIMO CAMPELLO FERNANDEZ ..... BILBAO (VIZCAYA)
JOSE ANTONIO GUTIEEREZ ESTEBAN ..... CARTAGENA (MURCIA)
FRANCISCO JAVIER POZO POZO ..... ALMAURIN DE LA TORRE (MALAGA)
JORGE FERNANDEZ RAMOS ..... CACERES
LUCIA PEREZ ROMERO ..... MADRID

La carrera irreal

Motocross Mania

Tras un primer intento no muy afortunado, Deibus Studios vuelve a la carga con un nuevo juego de motocross, con algunos aspectos similares a su anterior trabajo y otros muy renovados.

Por si hay alguien que aún no se ha dado cuenta, Deibus Studios programó no hace demasiado tiempo aquel juego llamado Edgar Torrontera´s Extreme Biker, que para ser sinceros dejaba mucho que desear en la mayoría de los aspectos.

Desde un apartado gráfico mediocre a unos requisitos mínimos demasiado elevados para cualquier equipo, Edgar Torrontera´s Extreme Biker no pasó del simple aprobado. Los circuitos eran demasiado fantásticos y enrevesados, y el control de las motocicletas era, cuando menos, pésimo.

Si a todo esto le añadimos que Edgar Torronteras, a pesar de ser un fuera de serie en la disciplina, es una de las personas más creídas que hemos tenido "el placer" de conocer, tenemos un juego que, francamente, no llamaba ni mucho menos a ser jugado.

Al parecer, en Deibus Studios han reflexionado y han tenido en cuenta las críticas desfavorables para mejorar lo que pudo ser y no fue, algo que hay que tener en consideración.

Motocross Mania tiene un aspecto similar al anterior trabajo de la compañía, tanto a nivel gráfico como en lo referente a dificultad, pero han anulado muchos de los puntos negativos que se dieron cita en Edgar Torrontera´s Extreme Biker, haciendo del que nos ocupa un juego mucho más apetecible, ya sea porque es más real, más sencillo y, en definitiva, porque está mucho más trabajado.

Lo más importante es que se han suprimido por completo esos irreales circuitos en los que predominaban la fantasía y la locura, con aviones estrellados y otros elementos fuera de lugar. Ahora, a pesar de que en muchos casos nos enfrentaremos a saltos imposibles, el realismo es mayor, sobre todo si jugamos en el modo Supercross, que transcurre en circuitos "indoor" llenos de público y focos.

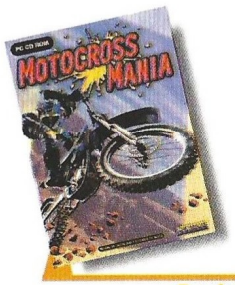
Los circuitos del modo Motocross son agradables a la vista y bastante coherentes de ideas, salvo como ya hemos dicho por algunos saltos imposibles en los que el piloto se rompe hasta el último de los huesos.

Al fin y al cabo, el realismo manda

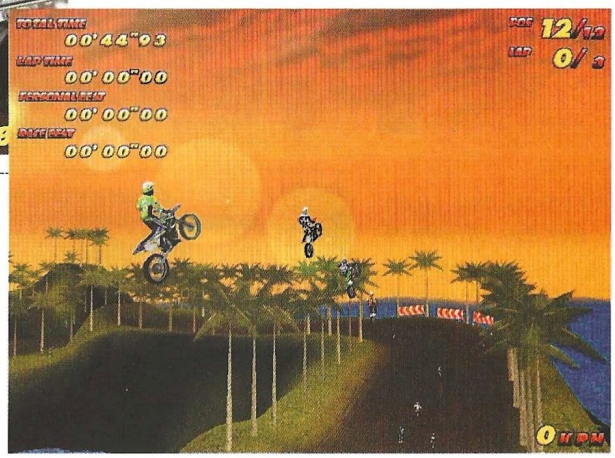
Estamos ante un género en el que lo más importante, en la mayoría de los casos, es el realismo con el que cuente. Esto es algo que no tenía, o muy poco, el mencionado Extreme Biker, y se ha incrementado notablemente en Motocross Mania.

Durante las primeras partidas, y teniendo en cuenta que la dificultad es bastante alta, tendremos la sensación de que estamos ante un juego excesivamente exagerado, y en cierto modo así es, pero bastará aprender cómo se comporta nuestra motocicleta para disfrutar con él. Tendremos la ocasión de mejorar algunos aspectos de nuestro vehículo, como la suspensión, la aceleración o la velocidad punta, haciendo una "máquina" que se adapte a nuestras necesidades en cualquier cilindrada y para cualquier tipo de terreno.

El aspecto negativo sigue siendo, bajo nuestro punto de vista y al igual que sucedía con Extreme Biker, lo exagerado de algunas si-



Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium 266, 64MB de RAM, CD-ROM 8X, tarjeta de sonido, Tarjeta Aceleradora de 4MB, 500MB de disco duro libres, Ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Deibus Studios/ Take2
Distribuidor: Proein



tuaciones, así como las caídas que sufren los pilotos, en las que parece que se rompen todos y cada uno de los huesos del cuerpo, más o menos como si se tratase de un muñeco de trapo o similar.

Al principio es algo que resulta gracioso, y no dudaremos en emplear una tecla con la que el piloto sale despedido de la moto, con el consiguiente y estrepitoso golpe. Esto puede ser considerado como algo divertido y, porque no, curioso, pero nada real, siendo un punto negativo en su contra.

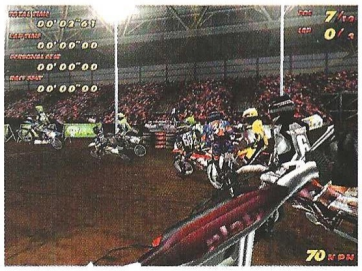
También sobran algunos elementos de los circuitos, que si bien son más "reales" que los que se pudieron ver en el anterior trabajo de Deibus Studios, restan credibilidad al producto final. Nadie efectúa con una motocicleta de estas características un salto de 30 metros de altura, a excepción claro está de los pilotos de Motocross Mania. Es lógico que algunos aspectos se exageren, porque de lo contrario no sería un juego Arcade, pero consideramos que es demasiado excesivo.

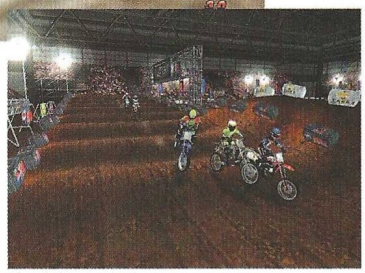
En lo referente a modos de juego podemos encontrar cuatro tipos: Motocross, Supercross, Baja y Estilo Libre, que si bien son diferentes apenas varía el modo de conducción en ninguna de ellas, por lo que a la larga es algo que se hace demasiado repetitivo.

Las acrobacias son uno de los aspectos más importantes en un juego de estas características, y Motocross Mania no se queda atrás. Todas son muy sencillas de realizar y bastante impresionantes, aunque en muy pocas ocasiones las culminaremos favorablemente.

Motocross Mania es un juego que queda por delante de Extreme Biker, aunque pensamos que le faltan bastantes cosas y le sobran otras muchas.

Los circuitos del modo Motocross son agradables a la vista y bastante coherentes de ideas





...en la Red

Para más información acerca de Motocross Mania, visita www.deibus.com o www.take2games.com, encontrarás una buena cantidad de información suplementaria.

6,5

Motocross Mania

Pros: Cuando se aprende a dominar la motocicleta resulta un juego entretenido. Algunos aspectos gráficos están bien elaborados. Las acrobacias, cuando se dominan.

Contras: Es un juego irreal al 95%. Muy complicado y desesperante en ocasiones. Fallos gráficos demasiado evidentes.

Oro, incienso y "Mirra"...

Dave Mirra Freestyle BMX

Parece ser que en los últimos meses los deportes alternativos están pegando fuerte. Tras realizar mil y una piruetas con Tony Hawk y su tabla, podrás darte unas vueltas en la bicicleta de Dave Mirra, sin lugar a dudas todo un fuera de serie de la disciplina que practica

Estamos de acuerdo en que los deportes alternativos o de riesgo son un buen reclamo para el jugador, debido principalmente a que no todo el mundo puede acceder a ellos, todo lo contrario a lo que sucede con, por ejemplo, el fútbol o el baloncesto.

Sí, todo el mundo puede comprar una bicicleta o un monopatín y realizar cientos de cabriolas, a cuál más espectacular, pero no te aseguramos que aterrices como es debido, sino más bien todo lo contrario.

Nos estamos refiriendo a deportes que conllevan un riesgo extremadamente alto para el que los practica, de ahí que precisen de horas y horas de entrenamiento.

Y aquí es donde llega Dave Mirra Freestyle BMX, que se ha prestado voluntario para que hagamos con su "cuerpo" todas las locuras que se nos ocurran, por supuesto a lomos de su bicicleta.

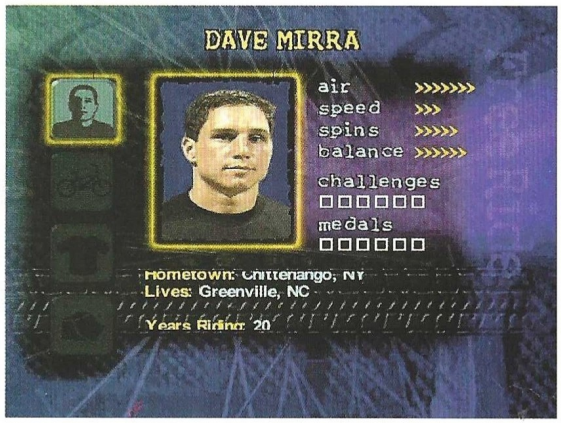
El sistema de juego es muy similar al que se vio en Tony Hawk's Pro Skater 2, y nuestra principal misión será la de realizar todo tipo de acrobacias para superar unos determinados objetivos. Dave Mirra no se diferencia demasiado del juego de Neversoft en ninguno de los aspectos principales, aunque el control del que nos ocupa es, quizás, más complicado, sobre todo porque habrá que mantener pulsada la combinación de botones hasta que lleguemos al punto álgido de la pirueta. De no hacerlo así se nos restarán puntos del total, además de que con toda seguridad acabaremos en el suelo retorciéndonos de dolor.

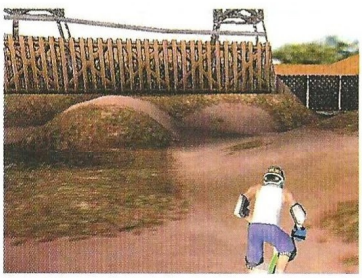
Estoy "grillado"

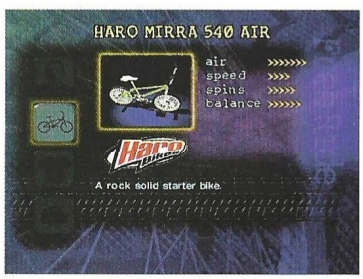
La verdad es que hay que estar un poco loco para realizar un deporte como este, pero cada uno se gana la vida del mejor modo que le es posible.

Dave Mirra no es ningún pelele, y así lo demuestran sus trofeos. Ha sido campeón del mundo en diez ocasiones, que no son pocas, y cuenta con el repertorio más amplio dentro de la categoría. Pero en Dave Mirra Freestyle BMX podremos ver en acción a otros competidores de renombre, entre los que destacan Nyquist, Ramsdell y Tim Mirra.

Aunque todos ellos son unos genios de la bicicleta, ninguno se acerca a la calidad de Dave, y por supuesto nadie realiza los movimientos con tanta soltura ni pedalea tan rápida y enérgicamente como él. De todo modos, cuando juguemos las primeras partidas es aconsejable que no seleccionemos a Dave, o



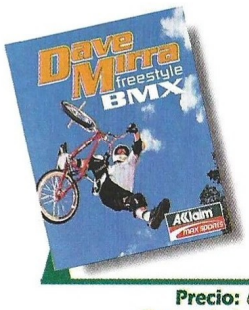




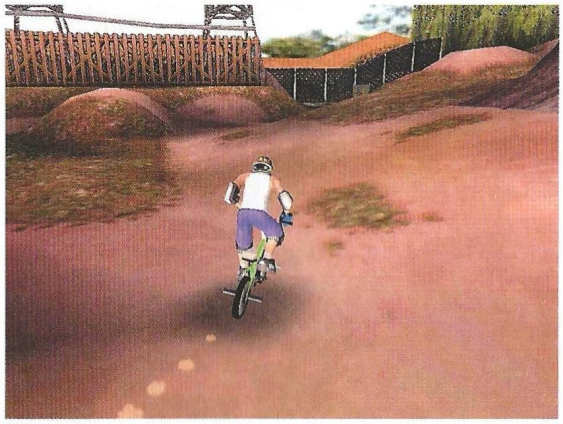
de lo contrario terminaremos acostumbrándonos a él para nada, ya que en el modo torneo seleccionaremos a otros personajes, muy por debajo de las posibilidades con las que cuenta Dave Mirra.

Como decimos, el sistema de juego es muy similar al de Tony Hawk's, aunque algunos movimientos resultarán extremadamente complicados de realizar. La razón principal de que esto suceda es, por un lado, las largas combinaciones de botones que hay que realizar para hacer un movimiento determinado, por otro lado, que no podemos soltar los botones hasta que la acrobacia ha sido realizada completamente, algo que no nos beneficiará en absoluto, sobre todo si hemos tomado poca altura.

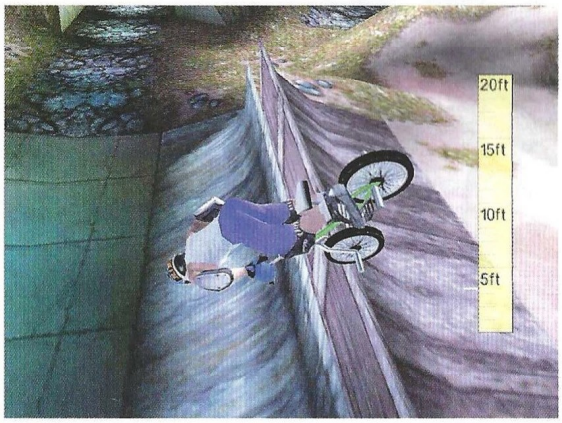
A esto hay que añadirle además el pésimo control que se obtiene si utilizamos un pad de control, debido principalmente a que nos costará dios y ayuda configurarlo en condiciones. Pero eso no es sin embargo lo peor, ya que si no contamos con un pad "aceptable", nos tocará

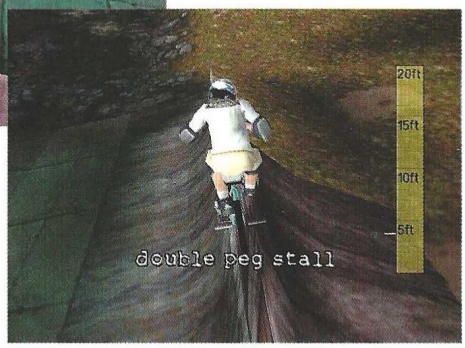


Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, 220MB de disco duro libres, Ratón, Windows 95/98, Tarjeta Aceleradora
Nº de jugadores: 1
Editor: Acclaim Sports
Distribuidor: Acclaim



El sistema de juego es muy similar al que se vio en Tony Hawk's Pro Skater 2





jugar con el teclado, algo poco menos que imposible.

Suave, muy suave

Para terminar hablaremos del apartado gráfico del juego. Sin llegar a ser tan bueno como el que se pudo ver en Tony Hawk's Pro Skater 2 (ni de lejos), contiene algunos elementos que son muy buenos, aunque dependerá bastante del equipo en el que esté funcionando.

Todos los elementos que aparecen en pantalla se mueven con una suavidad inusitada, y apenas se aprecian efectos de "clipping" o de "popping".Todo tiene un tamaño considerable, y lo mejor de todo es que el juego no sufre ralentizaciones en ningún momento.

Lo único que desentona en ocasiones en la fisonomía de los competidores, que se nos antojan demasiado desproporcionados. La cabeza la tienen demasiado grande, así como los hombros, que son demasiado anchos.

Por lo demás, este Dave Mirra Freestyle BMX es un juego que gustará a todos los que disfrutaron con Tony Hawk, a pesar de tratarse de disciplinas completamente diferentes. De todos modos, si no poseés ninguno te recomendamos que los pruebes antes de hacer una elección precipitada.

Nosotros, desde luego, nos quedamos con el "gran" Tony y su monopatín.

...en la Red

Encontrarás más información acerca de este trepidante título en: www.acclaim.com y en www.acclaimmaxsports.com /freestylebmx/index.html

6,7

Dave Mirra Freestyle BMX

Pros: Si te gustan los deportes de riesgo es un juego muy completo, aunque deberás dedicarle bastante tiempo. Los gráficos son muy fluidos.

Contras: Realizar algunas maniobras es prácticamente imposible, sobre todo si utilizamos el teclado. Los personajes están muy desproporcionados.

Conducción indisciplinada

F1 Championship Season 2000

Si esperas encontrar cientos de novedades en esta nueva edición del simulador de F1 de EA Sports, te recomendamos que sigas leyendo y saques tus propias conclusiones.

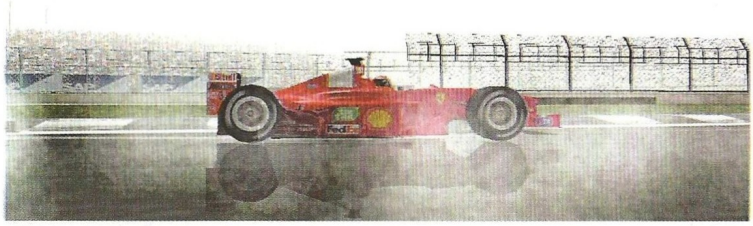
Novedades, lo que se dice novedades, no hay demasiadas. Si nos apuras, no hay casi ninguna, a excepción de las habituales en un juego de estas características, como pueden ser las actualizaciones de escuderías y pilotos. Algunas pequeñas novedades, como alguna vista más o un circuito nuevo pueden incluirse, aunque suelen pasar desapercibidas, debido a que son "ínfimas" para lo que el usuario pide.

Dentro del mundo de los videojuegos hay gente de todo tipo, gente con gustos tan dispares que es difícil hacer un juego a gusto de todos. Ni siquiera es fácil satisfacer a una persona fanática de la Fórmula 1 con un juego basado en tan popular deporte, que es lo que sucederá con el que nos ocupa en muchos casos.

F1 Championship Season 2000 es un juego que, como suele suceder, generará dos bandos completamente diferentes. En uno se afincarán aquellas personas que defienden con uñas y dientes cualquier juego de F1 que aparece en el mercado, por pocas novedades que incluya; en el otro bando gente que únicamente busca un juego diversión y un buen puñado de novedades, entre los que nos encontramos nosotros. Francamente, encontramos absolutamente fuera de lugar el sacar al mercado un juego casi calcado del anterior con tan poca diferencia de tiempo entre uno y otro, pero eso es algo que ya va sobre gustos.

El nuevo juego de Electronic Arts está bien realizado en muchos de sus aspectos, y otros dejan bastante que desear, como puede ser el apartado gráfico o los requisitos mínimos que necesitamos para jugar "medianamente" bien. Aún así, todo aquel que quiera disfrutar con un juego de F1 bien realizado debe de echarle un vistazo, al menos para probarlo y, como decimos, sacar sus propias conclusiones.

El apartado más trabajado de F1 Championship Season 2000 y en el que no tiene rival posible es en todas y cada una de las bases de datos que incluye, tanto de pilotos como de escuderías, principalmente porque están actualizadas, es decir, pertenecen a la temporada de 2000. Por ejemplo, en GP3, una de las mayores pegas era la de jugar con los datos oficiales de 1998, por lo que el juego de Electronic Arts contiene mucho más realismo en ese sentido.



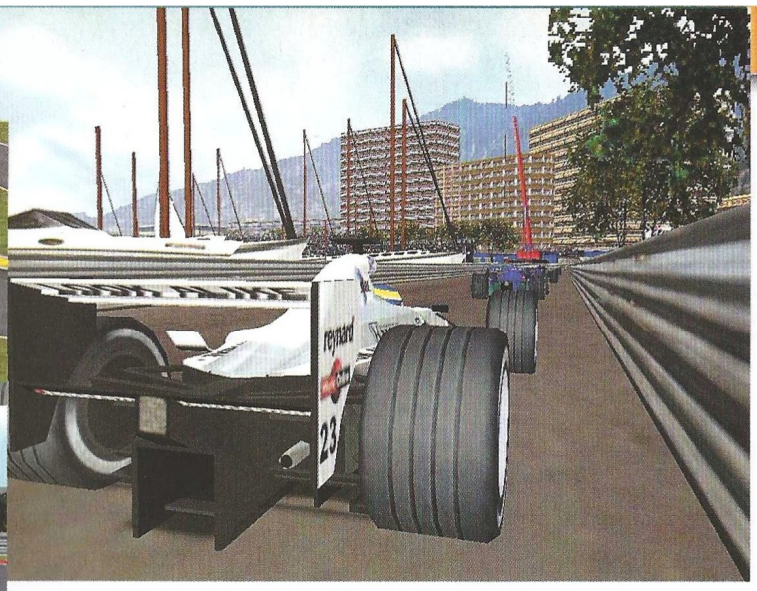
Un poco... extraño

La nueva entrega de F1 Championship Season 2000 sigue contando con un fallo enorme, que no es otro que el control del vehículo cuando se emplea la vista externa. No es que el coche se controle mal a diferencia de las otras perspectivas, sino que da la sensación de ir flotando en el aire. Debido a esto, cuesta mucho más dominarlo, porque cuando trazamos una curva derrapa del mismo modo que lo haría un coche de rally, en lugar de ir "pegado" al asfalto, algo fundamental en un monoplaza que alcanza velocidades de más de 300 kph.

Sin embargo, y a pesar de no ser un juego que se caracterice por un sistema de control fascinante, todo cambia a mejor si se emplea la vista interna desde la cabina o la que nos proporciona una visión total de la pista. Tanto los gráficos como el realismo ganarán puntos de un modo sustancioso, algo que repercutirá directamente en la jugabilidad general del juego.

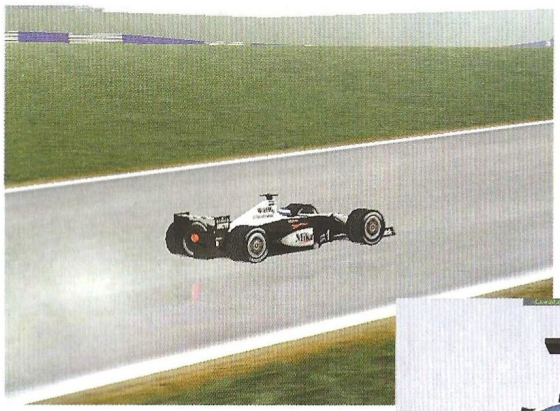
Por otro lado, el juego es un auténtico infierno si se juega sin ayudas ni asistencias de frenada. Jamás hemos pilotado un monoplaza en la vida real, pero dudamos que sea tan extraño e impreciso como nos quiere demostrar

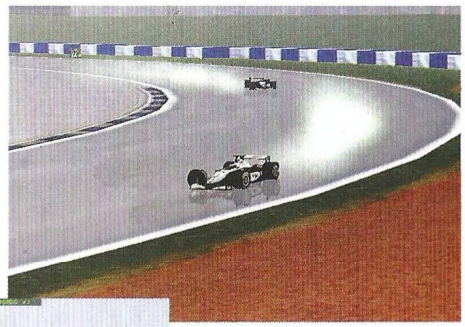
Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 350, 64MB de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, 300MB de disco duro libres, Ratón, Windows 95/98, Tarjeta Aceleradora
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts



El juego es unn auténtico infierno si se juega sin ayudas ni asistencias de frenada

el juego de EA. Tomar una curva con alguna garantía de éxito es algo muy difícil, hayamos respetado las señalizaciones de la pista o no. Aunque tratemos de ceñirnos a la "línea de carrera" o nos situemos tras un coche para seguirlo, muy pocas veces tomaremos las curvas como es debido, es más, la mayor parte de las veces acabaremos fuera de la pista.





...en la Red

Para conseguir información acerca del nuevo simulador de F1 de Electronic Arts, puedes visitar la página web www.easports.ea.com, lugar en el que encontrarás información e imágenes del juego

Todo esto sucede si no empleamos las ayudas que nos brindan en las opciones, o al menos una parte de ellas. Si empleamos varias, el juego puede resultar bastante más gratificante, más sencillo y más divertido, aunque tampoco hay que excederse, o tendremos la sensación de que todo lo hace el propio juego y no nosotros.

En el juego se encuentran los 17 circuitos del campeonato, a lo que hay que añadir una escuela de pilotaje para los jugadores inexpertos. El apartado gráfico del juego es muy similar al de su antecesor, y aunque todas las opciones gráficas estén situadas al máximo tendremos una extraña sensación de vacío. Los circuitos son, bajo nuestro punto de vista, demasiado grises y pobres, a pesar de que la carrera transcurra bajo un espléndido sol. Cuando la competición transcurre bajo la lluvia la pista queda sometida a unos brillos y reflejos irreales que hacen que parezca hielo en lugar de agua.

Puede resultar un juego divertido para muchas personas, pero si ya has jugado o tienes la versión anterior, éste nos es muy recomendable. Si no lo has visto, pruébalo primero antes de comprarlo.

7,0

F1 Championship Season 2000

Pros: La base de datos es la más fiel de cuantas se pueden encontrar en un simulador similar. Los sonidos de los monoplazas son muy buenos. Algunos detalles gráficos.
Contras: Sin ayudas es prácticamente imposible de controlar y con ayudas demasiado irreal, ¿entonces? El apartado gráfico no es nada del otro mundo.

Pilotos en un mundo fugaz

Warm Up!

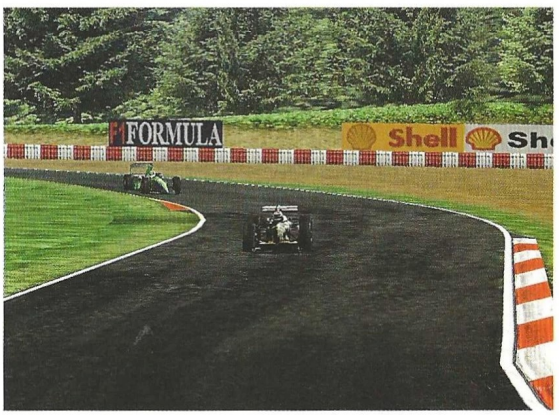
Tras un no demasiado agraciado F1 World Grand Prix, Lankhor, uno de los grupos programadores que más juegos de F1 tienen en su haber, nos ofrecen Warm Up!, un juego que no podrá ser considerado como el más brillante de la compañía.

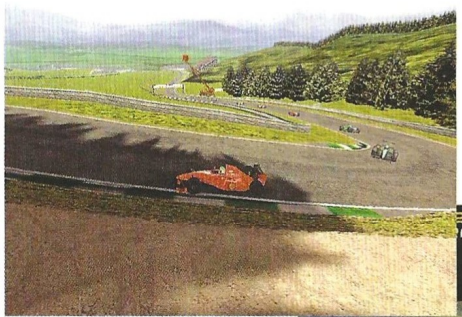
A decir verdad, ninguno de los juegos de Formula 1 publicados por Lankhor son una maravilla. Es cierto que todos cuentan con algunos detalles bastante buenos, como por ejemplo el apartado gráfico, pero hablando en líneas generales todos dejan bastante que desear.

Jamás nos cansaremos de repetir que un juego no es nada si no proporciona un nivel adecuado de diversión, a pesar de que los gráficos estén muy elaborados –que tampoco es el caso–.

La verdad es que son superiores a los de otros muchos títulos, pero todo es una mera ilusión óptica, sobre todo si nuestro equipo no es "muy potente".

Para empezar, Warm Up! cuenta con un modo de juego Arcade y con uno de simulación, pero éste último es demasiado sencillo comparado con juegos similares, como por ejemplo GP3 o F1 Championship Season 2000. Lo que queremos decir con esto es ni más ni menos que las diferencias entre ambos modos apenas son perceptibles por un jugador experimentado, sobre todo por el extraño comportamiento del monoplaza, que gira de un modo demasiado "agresivo", lo que hace que durante las primeras partidas nos salgamos de la pista en la dirección en la que es la curva, todo lo contrario a lo que es habitual en estos juegos, en los que salir rectos en una curva es algo más que habitual.





Por un lado bonito...

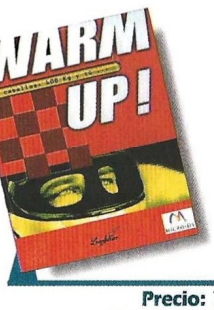
Warm Up! llama inicialmente la atención por el aspecto gráfico, muy bien trabajado en algunos aspectos, como la calidad de las texturas y la velocidad a la que todo se mueve, claro está, si disponemos de un equipo que pueda con la ingente cantidad de opciones gráficas con las que cuenta el juego.

La textura de la pista es una de las más elaboradas que hemos visto en bastante tiempo, y se pueden apreciar sin demasiados problemas todas las rugosidades y grietas características del asfalto.

Por desgracia, cuando la velocidad es muy alta se tiene la sensación de que la pista deja de moverse en algunos momentos. Esto es debido a que la textura se repite continuamente sin apenas variaciones, una técnica muy recurrida por los simuladores de velocidad hace algún tiempo, pero que para nuestro gusto se ha quedado anticuada, sobre todo comparándola con las rutinas que se pueden ver hoy por hoy en juegos como Superbike 2001.

Los efectos de luz y los gráficos foto-realistas están muy bien conseguidos, así como los efectos de calor que desprenden los monoplazas, siempre y cuando nuestra tarjeta aceleradora soporte bump-mapping.

Las chispas que salen de los vehículos cuando se revolucionan demasiado dan una sensación muy real, sobre todo si jugamos con la perspectiva en primera persona, ya que tendremos la sensación de que nos dan en la cara.



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 233, 32MB de RAM, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, Tarjeta Aceleradora de 4MB, Ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 10
Editor: Lankhor/Microïds
Distribuidor: Virgin

Las chispas que salen de los vehículos cuando se revolucionan demasiado dan una sensación muy real

Warm Up! Cuenta con un gran número de vistas, y podremos modificar cada una de ellas mediante los cursores del teclado numérico. Aunque no sean muy útiles para jugar, podremos rotar la cámara y apreciar el buen trabajo gráfico de algunos circuitos, que por cierto son reales, como por ejemplo el Circuito de Catalunya.

...en la Red

Para ver pantallas del juego o conseguir más información, visita los siguientes links:
www. Lankhor.com
www.microids.com

...y por otro no demasiado

Sí, los circuitos en los que competiremos son reales y hay un total de 17, aunque no hay ni escuderías ni pilotos, de modo que aquellos que busquen realismo es mejor que se decanten por otro juego de Formula 1.

El principal fallo de Warm Up! es, además de la ausencia de licencias, la poca sensación de realismo que imprime a la hora de conducir, ya sea en el modo Arcade o en el modo Simulación. Es bastante comprensible que el modo Arcade no sea en absoluto realista, pero no así la Simulación. Aunque juguemos sin ayudas, el control del coche deja bastante que desear, pero no sólo en relación al de un F1, sino a cualquier tipo de vehículo. Es imposible superar una curva a 250 kmph. sin dejar la pista a un lado, y esto es algo que sucede en este juego constantemente.

Si a esto le añadimos que los vehículos apenas sufrirán daños cuando colisionen, nos queda un juego que puede ser divertido para los que huyen de las complicaciones de un simulador, aunque dudamos que alguien pueda jugar con Warm Up! más de una hora seguida, pues resulta aburrido hasta decir basta.

Como suele ser habitual, estamos ante otro caso claro de que los gráficos no lo son todo en un juego, y menos aún en uno que pretende simular una experiencia tan increíble como la Formula 1. En fin, que Lankhor tendrá que seguir esperando para conseguir la "pole".

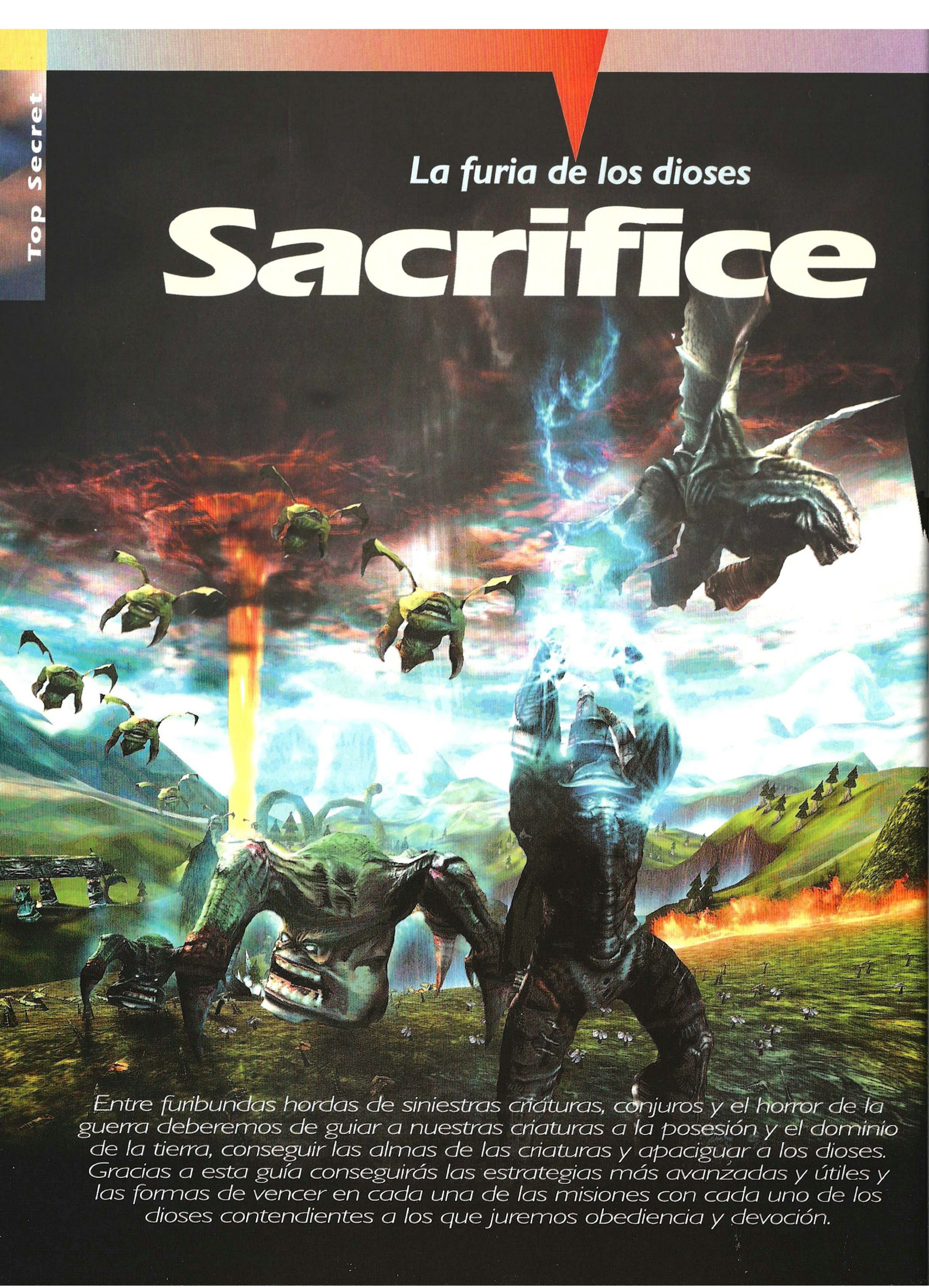
4,7

Warm Up!

Pros: El apartado gráfico está bastante bien, sobre todo si disponemos de una buena aceleradora 3D. La sensación de velocidad es frenética.
Contras: Controlar los vehículos de Warm Up! puede ser tachado de "mala experiencia", debido a su irreal comportamiento. No tiene licencia de la FIA.

La furia de los dioses

Sacrifice



Entre furibundas hordas de siniestras criaturas, conjuros y el horror de la guerra deberemos de guiar a nuestras criaturas a la posesión y el dominio de la tierra, conseguir las almas de las criaturas y apaciguar a los dioses. Gracias a esta guía conseguirás las estrategias más avanzadas y útiles y las formas de vencer en cada una de las misiones con cada uno de los dioses contendientes a los que juremos obediencia y devoción.

Estrategias generales

Lo primero que debemos de conocer es a cada uno de los dioses. Sabiendo sus fortalezas y debilidades, podremos elegir la mejor estrategia a seguir en cada momento del juego.

Charnel

Es el dios de la muerte en sí. Ofrece interesantes hechizos y conjuros relacionados con la muerte que serán muy útiles en el combate, así como habilidades especiales. El conjuro de animar muertos puede ser invocado en un alma azul y regenerar las almas caídas. Otros conjuros extraen maná, invocan a un segador de almas y levantan a los muertos para ponerlos al servicio de esta réplica de anubis.

James

Aunque parece un poco cómico, guarda unos cuantos trucos que le hacen ser bastante poderoso. Sus conjuros elementales no son nada del otro mundo, pero sus conjuros más poderosos de niveles 7,8 y 9 le convierten en un adversario formidable. La geomancia es su arma y utiliza la naturaleza de las rocas como su mejor arma.

Persephone

A primera vista, Persephone es una divinidad relacionada con la paz y sus conjuros y actuaciones así lo reflejan. Cuando juegas con ella lo que más queda es la impresión de limpieza. Y siempre serás recompensado si sabes evitar la violencia innecesaria. Además sus conjuros de nivel como Carisma, le permiten reclutar cualquier tipo de criatura que el no puede conjurar o crear. Además este hechizo puede ser mandado a través de obstáculos por lo que podemos estar escondidos perfectamente detrás de un árbol o una piedra para usarlo.

Pyro

Como su nombre hace sospechar es el dios del fuego. Llamas y fuego son sus mejores amigos. Desde invocar a un enorme dragón a producir una lluvia de fuego, Pyro es especialista en dejar a sus enemigos un tanto "quemados" Sus hechizos de nivel alto son muy poderosos, aunque es mejor realizarlos a distancia, porque a veces pueden ser tan destructivos para el enemigo como para nosotros.

Stratos

El misterioso Stratos ordena sobre los efectos atmosféricos y sus habilidades quedan patentes en sus conjuros de lluvia, hielo y rayo. Sus hechizos de alto nivel pueden ser también peligrosos para nuestras unidades si estamos demasiado cerca, pero al final de todo, si conseguimos arrinconar o agrupar las unidades enemigas, gracias a la magia animista de Stratos serán exterminados.

Como funciona el maná

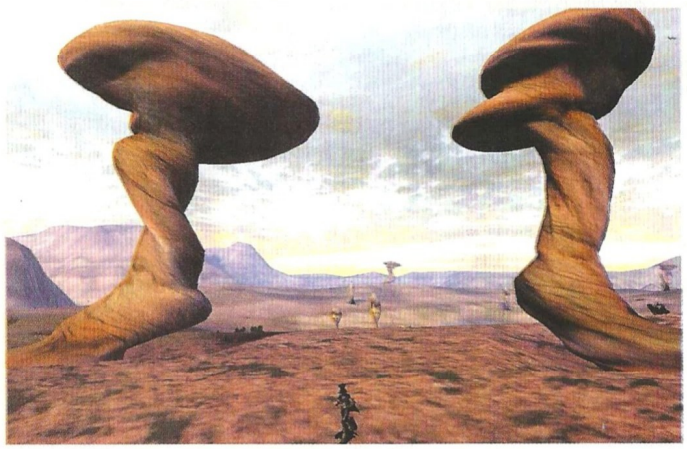
Es la moneda del juego. Cada conjuro y cada criatura que invocamos consume maná, una sustancia etérea que rezuman las fuentes de maná que como géiseres en erupción asoman de las entrañas de la tierra. Si eres capaz de controlar muchas fuentes de maná, conseguirás éxito rápidamente. El maná te regenerará sólo si estas a unos pocos metros de la fuente o si tienes creados a unas criaturas muy útiles llamadas Manahoars. Estos servidores te restaurarán el maná siempre que vayan contigo y absorberán el maná desde la fuente hasta donde tu estés para ayudarte a recargar. Obviamente, mientras más criaturas de este tipo tengas, más rápidamente conseguirás recargarte. El único problema es que las almas que utilices para crear manahoars podrán serte útiles para crear unidades de combate, que en un momento pueden ser más útiles.

Las fuentes de maná enemigas deben de ser destruidas y sustituidas por tus propias fuentes de maná. Crea monolitos en cuanto tengas ocasión. Y rodéate de momento como máximo con tres manáhoars. A partir de aquí la rapidez de recarga no será tan rápida y perderás demasiadas almas.

Si tu brujo muere, deberás de guiar su alma hasta una fuente de maná o tu altar. Si pereces en medio de una batalla, es mejor dar órdenes a tus tropas y guiarlas a lugar seguro, que correr hasta a una fuente de maná y dejar al ejército abandonado a su suerte.

En espíritu no podrás conjurar o invocar pero sí ordenar.

Es mejor quedarte atrás con tus manahoars e invocar un hechizo de protección hasta que tus criaturas entren en contacto con el enemigo, que aventurarte a ir el primero sin saber que te encontrarás. Forma un grupo con tus manahoars, por ejemplo el grupo 1 siempre y así sabrás donde están siempre. Dales la orden de que te protejan y no se separarán de tu lado. La mejor formación es la falange o el semicírculo.



Sacrifice

Organizando tu ejército

Mucho mejor que estar protegiendo tu vida, las criaturas deben de protegerse unas a otras. La mejor forma de hacerlo es crear grupos con control y un número para cada uno de los tipos de criaturas. Y colocarlos en una determinada formación. Piensa que las criaturas voladoras son muy potentes, pero a su vez, si llegan primeras al campo de batalla, serán abatidas a menos que tengan apoyo cercano.

Una de las mejores opciones es colocar a las criaturas con capacidad de fuego a distancia en línea, y las unidades expertas en cuerpo a cuerpo en formación de falange y detrás de las primeras. Cuando el enemigo esté muy cerca, sobrepasarán a tus unidades de distancia y atacarán cuerpo a cuerpo castigando sin piedad y de una forma eficaz al enemigo. Las unidades voladoras en semicírculo y protegiendo a las unidades de melé. Esto hará que aproveches tus recursos al máximo.

Otro de las excelentes posibilidades que posees es la de teleportarte. Si una de tus estructuras es atacada y estas lejos, cuando llegues puede que no haya nada que hacer ya. Dibuja una caja en el minimapa seleccionando a todas las unidades que quieras llevarte, dales orden de protegerte y telepórtate llevando a todas las criaturas contigo. Es una forma excepcional de proteger tus altares.

Si te sobra alguna criatura, ordénala defender tus estructuras más importantes.

Cuando comienzas un juego nuevo, la mayoría de la fuerza estará de parte del enemigo. Si ves que en el ataque no vas a poder llegar a el, coloca tus tropas protegiendo tu altar y monolitos. Aunque perderán su habilidad especial los que lo tengan, aumentarán terriblemente su poder y fuerza de ataque, por lo que pueden derrotar tres veces su número fácilmente, pudiendo recaudar más almas que es lo que nos interesa.

Estrategias de campaña

Ataca siempre los manálitos aunque estén guardados. Con tus tropas y a distancia, podrás destruir el manálito y a sus guardianes, capturándolo luego para ti.

Cuidado a quien sirves, este juego es muy especial. Siempre puedes servir a dioses distintos, por lo que será normal tener unidades y hechizos que pertenecen a distintos dioses. Si jugamos la primera misión con charnel tendremos las unidades y hechizos de primer nivel de charnel, si jugamos la segunda misión cambiando a stratos, tendremos las unidades y hechizos de segundo nivel de stratos. El único problema es el enfado de otros dioses, por ejemplo, si servimos a Persephone, Charnel se enfadará restando puntos de nuestro favor y así en adelante. Tenemos en la primera misión cinco puntos, cuando lleguemos a cero con alguno de los dioses, no podremos elegirlo más. Es muy útil programarse una serie de misiones en las que elijamos perfectamente los hechizos que queramos poseer. Al ganar una campaña, guardaremos automáticamente nuestro libro de hechizos para la campaña multijugador y dispondremos de todo nuestro arsenal.

¡IMPORTANTE!
Debemos de hacernos siempre con los manálitos enemigos y apoderarnos de su energía. Será imprescindible tener bien guardado nuestro altar y llevar la lucha siempre que sea posible cerca de uno de nuestros manálitos. Ordena tus fuerzas, reorganiza en grupos de ataque y formaciones adecuadas a tu estrategia. Usa los hechizos de salud contigo y tus unidades. Recolecta rápido las almas y construye nuevas unidades. Esto es algo que debes de hacer en todas las misiones y combates, algo que no vamos a repetir misión por misión, concentrándonos sólo en los objetivos importantes y sus localizaciones.

MISIONES CON STRATOS

MISIÓN 1 DE STRATOS

OBJETIVO 1: Escoltar a Sarah Bella
OBJETIVO 2: Sarah Bella debe sobrevivir.
ATRIBUTOS: -1 a Charnel,-1 Persephone, -1 James, +2 Stratos, -1 Pyro

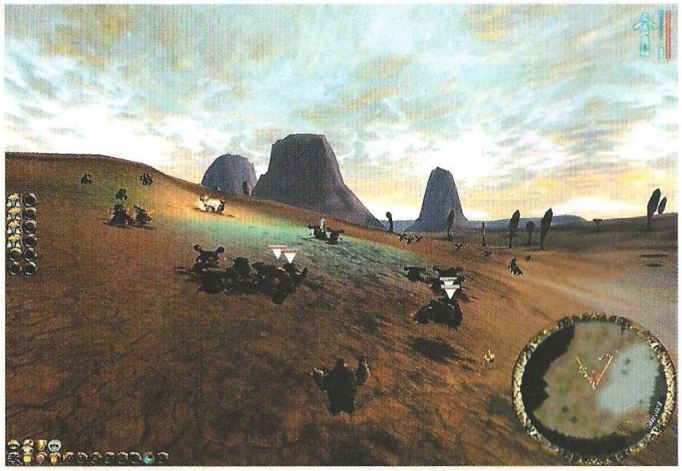
Stratos te envía a Diallia para asistir a Sarah en una misión de exploración. Ha de localizar guaridas y explorarlas. Toma las fuentes de maná que puedas y conjura un par de manahoars que servirán de suministro de maná. Empieza a conjurar unidades, y cuando construyas tus manálitos, comenzarán los problemas. Agrupa tus unidades y defiende recolectando rápido las almas de los caídos. Sigue explorando cada guarida y protege bien a Sarah Bella de las amenazas externas. No te olvides de construir manálitos cercanos para incrementar tu poder. Una vez que hayas terminado la investigación, la misión terminará con éxito.

MISIÓN 2 DE STRATOS

OBJETIVO 1:Rescatar a Lord Surtur
ATRIBUTOS: -1 a Charnel, +1 Persephone,-1 James, +2 Stratos, -1 Pyro

Stratos te manda viajar a Orchalchis para ayudar a Lord Surtur, el cual ha caído en una emboscada de Acheron, un mago enemigo. Usa el nuevo conjuro de escudo para protegerte delos ataques. Toma las fuentes de maná que puedas y conjura un par de manahoars que servirán de suministro de maná. Reclama los manálitos que puedas.

En esta misión deberás cuando seas informado de la emboscada, liberar a Lord Surtur de los doctores Sac que lo llevan al altar. Date prisa. Una vez rescatado Lord Surtur.la misión consiste en Matar a Acheron y profanar su altar. Una vez profanado, pasaremos a la siguiente misión.



MISIÓN 3 DE STRATOS

OBJETIVO 1:Derrotar a Sorcha.
ATRIBUTOS: -1 Charnel, -1 Persephone,-1 James, +2 Stratos, -1 Pyro

Stratos te envía a negociar con Pyro y sus magos Sorcha y Buta. Construye tus manálitos y manahoars y refuérzate. En el mapa encontrarás una puerta que te transportará a la isla donde está Buta. Da la orden a las unidades de protección para que todas te sigan. Una vez derrotado Buta alcanzaremos la victoria. Usa los hechizos de salud contigo y tus unidades. Recolecta rápido las almas y construye nuevas unidades. Recolectar y ganar las almas del enemigo es lo que nos dará la victoria final.

MISIÓN 4 DE STRATOS

OBJETIVO 1:Derrotar a Acheron
OBJETIVO 2: Recolectar 24 almas
ATRIBUTOS: -1 Charnel, -1 Persephone,-1 James, +2 Stratos, -1 Pyro

Tendrás que ayudar a proteger a Persephone. Un aliado trabajará contigo. Shakti. Recolecta todas las almas que puedas y consigue todas las que puedas. Las que veas que te sobren vete mandándolas a Stratos hasta llegar a 24. Aparecerá Marduk aunque no será peligroso para nosotros. Reclama y convierte todos los manálitos que puedas hasta que quites su poder a Acheron.

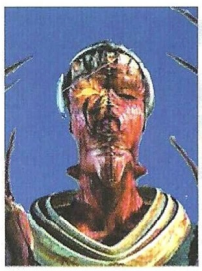
Derrota las unidades de Acheron, profana su altar y acaba con él. La misión terminará como el poder de Acheron terminó.

MISIÓN 5-9 DE STRATOS

OBJETIVOS: Derrotar a Buta, Hachiman, Shakti, Yogo, Grakkus, Charlotte, Acheron y Seerix.

Reunimos aquí estas misiones puesto que aunque las localizaciones geográficas son diferentes todas ellas guardan especial similitud por el único fin de profanar y destruir a los brujos y sus altares. El terreno es bastante asequible y no vamos a entrar ahora en pequeños detalles, siendo esto una guía de estrategia que debe asesorar el mejor modo de jugar y disfrutar del juego. Debemos de hacernos siempre con los manálitos enemigos y apoderarnos de su energía. Será imprescindible tener bien guardado nuestro altar y llevar la lucha siempre que sea posible cerca de uno de nuestros manálitos. Ordena tus fuerzas, reorganiza en grupos de ataque y formaciones adecuadas a tu estrategia. Usa los hechizos de salud contigo y tus unidades. Recolecta rápido las almas y construye nuevas unidades. Para estas misiones deberás de llevar contigo tres manahoars en falange y por detrás. Tu altar debe estar custodiado por unidades aéreas y de melé. Espera hasta que reúnas una buena cantidad de almas a tus enemigos. Sé paciente y encuentra la forma de reclamar todos los manálitos enemigos y construir los tuyos propios. Cuando ataques el altar enemigo asegúrate de levantar un altar propio para que los doctores Sac no tengan que recorrer mucha distancia y lleguen hasta el altar rápidamente. En cuanto a la misión siete, Construye el manálito y los dos o tres manahoars. Encontraremos trolls, que son muy buenos en melé, por lo que crearemos en debes de crear una mayor cantidad de unidades aéreas. Procura defender bien tu altar. Una vez que hayas acabado con el ataque y recolectado las almas, dirígete al altar de Yogo y reemplaza sus manálitos por los tuyos. Por último, un par de guardianes intentarán pararte en el altar, pero no serán enemigos como para impedir la profanación del altar y el fin de Yogo.

En esta y en las demás deberéis de experimentar con los nuevos hechizos, siendo uno de los mejores y más potentes es el tornado. Recordar que la naturaleza acompaña a Stratos. Otra de las mejores unidades es el Yeti tremendamente poderoso y fuerte. Siéntete libre de jugar con la magia y observar sus efectos. Con todo esto, acabaréis sin duda y llegaréis al final de este magnífico juego.



MISIONES CON CHARNEL

MISIÓN 1 DE CHARNEL

OBJETIVO 1: Invocar a 12 caídos
OBJETIVO 2: Gangrel debe sobrevivir
ATRIBUTOS: +2 a Charnel,-1 Persephone, -1 James,-1 a Stratos, -1 Pyro

Charnel espera invocar a un nigromante llamado el ragman. Desgraciadamente se encuentra encadenado en la cueva de un dragón llamado Siroco. Debes conducir un ataque y liberar a Ragman con la ayuda de Gangrel, una de tus criaturas. Gangrel debe de sobrevivir, por lo que aproxímate con cuidado en el combate.

Toma las fuentes de maná que puedas y conjura un par de manahoars que servirán de suministro de maná. Cuando llegues al pueblo, elimina las criaturas de James y convierte sus lamas con la ayuda de los doctores Sac. Necesitas doce caídos para completar la misión y liberar a Ragman. Si te diriges al este, podrás llegar a un pueblo donde podrás conseguir más almas y más criaturas por ende y observarás al dragón. Una vez cerca de la caverna y con doce caídos, la misión terminará con éxito.

MISIÓN 2 DE CHARNEL

OBJETIVO 1: Profanar el al altar de Abraxus
ATRIBUTOS: +2 Charnel, -1 Persephone, -1 James, -1 Stratos, -1 Pyro

Charnel te envia a Gólgota a liberar el camino para la entrada de sus demonios. Tu enemigo aquí es Abraxus que te lo encontrarás al principio del juego. Encontrarás ayuda en la puerta donde encontrarás una criatura que te ayudará a recolectar almas

Sacrifice

más de prisa. Es una misión bastante compleja donde el uso de las unidades aéreas de Abraxus será uno de los mayores problemas. Estas criaturas se abastecen directamente de los manálitos y son muy resistentes. Construye un manálito y localiza más adelante la segunda fuente de maná. Destruye las fuentes de maná de Abraxus y hazlas tuyas.

Conduce la batalla cerca de tu manálito para recuperarte rápido y coloca un guardián que acabe con las criaturas aéreas en el manálito. Recupera las almas antes de que Abraxus las consiga. Empieza a moverte hacia el altar de Abraxus y cuando tengas una ventaja obvia ataca el altar de Abraxus y profánalo. Tras ello, ataca directamente a Abraxus y gana el escenario.

MISIÓN 3 DE CHARNEL

OBJETIVO 1: Derrotar al embajador Buta
ATRIBUTOS: +2 Charnel, -1 Persephone, -1 James, -1 Stratos, +1 Pyro

Charnel te envía a negociar con Pyro y su embajador Buta. Una victoria contra su embajador impresionará a Pyro sin lugar a dudas. En el mapa encontrarás tres altares, uno pertenece a Buta y los otros a dos aliados temporales de éste. Shakti y Abraxus. Tal como te acerques al manálito de Buta, ataca inmediatamente y una escena te mostrará que se ofrece una alianza entre los dioses. Mientras, Shakti y Abraxus observan.

Te mandarán derrotar a estos y si consigues más muertes que el embajador, Charnel te recompensará al final de la misión. Localiza los esclavos y mátalos para conseguir más almas. Empieza a conseguir hacer tuyas las fuentes de maná de tus enemigos y profana rápidamente los altares para acabar con Shakti y Abraxus. Recuerda que si matas más unidades que Buta, Charnel te recompensará generosamente.

MISIÓN 4 DE CHARNEL

OBJETIVO 1: Derrotar a Jadugarr
ATRIBUTOS: +2 Charnel, -1 Persephone, -1 James, -1 Stratos, -1 Pyro

Te ordenan moverte hacia Telluria para acabar con Jadugarr, un enemigo poderoso para Charnel. Recibirás un aliado y el poderoso hechizo de animar a los muertos, que será muy útil para convertir almas azules directamente en lo que eran. En la primera batalla podrás tener un Styx, una unidad de élite de Charnel que está muerta y la podrás recuperar con este hechizo. Jadugarr emplea Gigantes de tormenta y unidades aéreas. Utiliza las unidades con armas de largo alcance y tus unidades aéreas. Construye un manálito y localiza más adelante la segunda fuente de maná. Destruye las fuentes de maná enemigas y hazlas tuyas. Tendrás como aliados a Sorcha y a Marduk. Usalos bien, pero no dejes que te roben las almas azules, puesto que necesitarás toda la ayuda disponible. Date mucha prisa en conseguir esas almas. Resucita al Styx y sánalo con el hechizo de salud. Ataca los altares y profana rápidamente. Espera fuerte resistencia por parte de Jadugarr. Al Oeste hay un poblado de Persephone que te ayudará a recolectar las almas que necesitas. Una vez que estés bien pertrechado ataca el altar de Jadugarr con cuidado pues estará muy bien defendido.

MISIÓN 5 DE CHARNEL

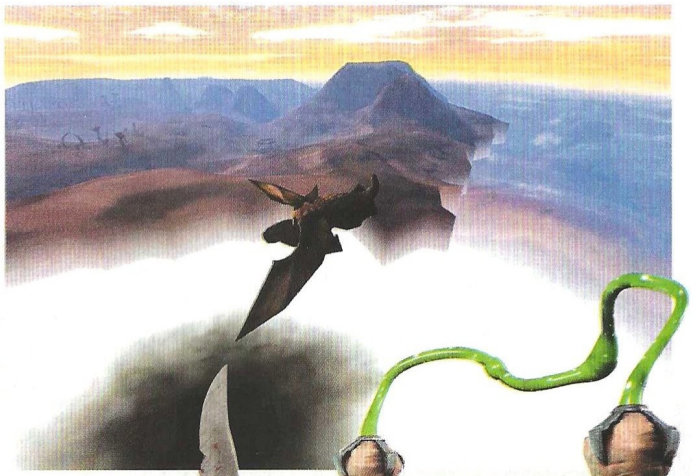
OBJETIVO 1: Abraxus no debe ser desterrado
OBJETIVO 2: Desterrar a Yogo
OBJETIVO 3: Defender a Gangrel a toda costa.
ATRIBUTOS: +2 Charnel, -1 Persephone, -1 James, -1 Stratos, -1 Pyro

Serás enviado a Gólgota para invocar a un demonio, Charnel quiere a Astaroth a través de Gangrel. Por eso es importante que éste sobreviva a toda costa. Comenzará un ataque de dos magos enemigos y aunque tienes muchas fuerzas para repeler el ataque, recolecta las almas como tu mayor prioridad. Reanima muertos y defiéndete hasta que las cosas cambien. Cuando el contador alcance cero y el demonio sea invocado estarás a salvo. Dirígete con tus fuerzas al altar de Yogo y profánalo. Usa tu magia y tus unidades. Ataca luego a Abraxus hasta que veas que Charnel conversa con ella. Con esto termina la misión.

MISIÓN 6 DE CHARNEL

OBJETIVO 1: Destruir la dinamo
OBJETIVO 2: Charlotte no debe ser desterrada
OBJETIVO 3: Derrotar a Buta
OBJETIVO 4: Derrotar a Hachiman
ATRIBUTOS: +2 Charnel, -1 Persephone, +1 James, -1 Stratos, -1 Pyro

En esta ocasión viajaremos a Cindercrag para tratar con Pyro. Está desarrollando una nueva arma y necesita una lección. Debes destruir la dinamo. Además deberás rescatar a Charlotte



leal a James que te ayudará a acabar con el embajador Buta y Hachiman.

En esta ocasión dispondremos de la abominación, una unidad de artillería a larga distancia bastante útil. Buta y Hachiman se acercarán para atacar, por lo que deberás de hacerte fuerte en tu manálito. Construye tres abominaciones más y ordena guardar el manálito. Ataca a las unidades de Buta y Hachiman y manda unidades de melé contra la artillería de Pyro. Termina por eliminar a estos dos elementos, que será sencillo una vez recolectes las suficientes almas y estén en inferioridad de condiciones. Una vez conseguido esto, destruye el arma de Pyro y libera a Charlotte, con una escasa presencia enemiga, con lo que la misión habrá terminado sin dificultad.

MISIÓN 7 DE CHARNEL

OBJETIVO 1: Derrotar a Buta
OBJETIVO 2: Derrotar a Sorcha
ATRIBUTOS: Ninguno

Vamos a acabar con los magos de Pyro una vez por todas. En este escenario deberemos de tener cuidado con Pyro y sus nuevas criaturas bastante poderosas. Nosotros recibiremos al Styx, una poderosa criatura y un nuevo hechizo de plaga. Faestus nos dará información acerca de la nueva criatura y nos dirá que no puede disparar directo a los atacantes que estén en su base. Aprovecha esa debilidad y le dejaremos fuera de juego.

Consigue las dos fuentes de maná cerca de tu base y aprovecha las almas que puedas para construir Styx. Coloca tus unidades cerca de los manálitos como guardianes, defenderán mejor. Usa el hechizo de plaga contra los grupos de enemigos para debilitarlos y captura rápidamente las almas para reutilizarlas.

En este punto espera fuerte resistencia cuando vayas a capturar un manálito por parte de unidades de fuego a distancia. Las tres supercriaturas de Pyro no son muy duras, pero sí muy potentes en cuanto al disparo. Usa el conjuro de sanación puesto que tu será el blanco principal de sus ataques. Las unidades aéreas pueden hacer un buen trabajo contra estas criaturas. Es hora de atacar los altares de los magos, sobre todo con Buta; planea cuidadosamente el asalto y comienza a utilizar la ventaja de las almas contra él. Una vez profanados los altares, la misión finaliza.

MISIÓN 8 DE CHARNEL

OBJETIVO 1: Derrotar a Yogo
ATRIBUTOS: Ninguno

En esta misión necesitaremos erradicar a Persephone de una vez por todas. Para ello deberás de derrotar también a Charlotte, aliada de James. Empieza a construir manálitos y telepórtate a la isla, donde deberás de construir un altar. Acaba con los lugareños y recoge esas preciosas almas. Vuelve tierra adentro y prepárate para utilizar el conjuro de muerte. Ten mucho cuidado: la mejor forma de usarlo es dispararlo y salir corriendo como alma que lleva el demonio, pues sus efectos son impredecibles, y si no encuentra un blanco claro, se volverá contra nosotros.

Una escena, en breve plazo, nos mostrará que tenemos el camino libre para acabar con Yogo. Para empezar construye manálitos y capillas para una rápida conversión de almas. Los manálitos que encuentres deberás de limpiarlos con el conjuro de muerte, así como la los dos poderosos dragones que guardan el altar de Yogo. A la muerte no se le resiste nadie, y este conjuro es realmente eficaz. Profana el altar de Yogo y mátalo, consiguiendo una dulce victoria para Charnel.

MISIÓN 9 DE CHARNEL

OBJETIVO 1: Derrotar a Jadugarr
OBJETIVO 2: Derrotar a Hachiman
ATRIBUTOS: Ninguno

Es hora de viajar a Thryhring el hogar de Stratos. Nos encontraremos con un ataque de jadugarr. Lanza el conjuro de muerte y acaba con él y sus unidades. Recolecta las almas y prepara una buena defensa con guardianes en tus manálitos. No seas agresivo. Tenemos una envidiable posición defensiva. Según vayamos ganando ventaja sobre nuestros enemigos nos aproximaremos a sus altares, donde encontrarás a Sarah Bella, la cual tras una breve conversación, pasará a formar parte de tu equipo.

Es hora de ir a por los altares enemigos. Usa profusamente el conjuro de muerte y apodérate de los manálitos enemigos. Ataca los dos altares de los magos y consigue recuperar rápidamente las almas que pierdas. De camino a buscar a Jadugarr no te olvides de construir capillas para recuperar rápidamente las almas que recolectan los doctores Sac. Asimismo coloca guardianes para impedir que tomen el altar con facilidad.

Acaba con Jadugarr y de aquí pasaremos a la última misión.

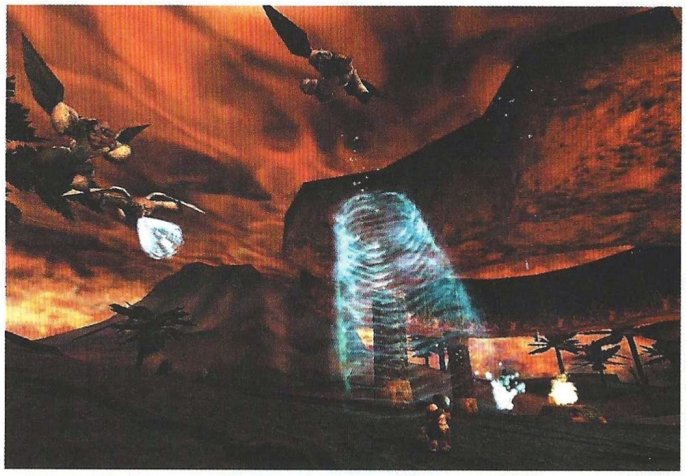
MISIONES CON PYRO

MISIÓN 1 DE PYRO

OBJETIVO 1: Acabar con la resistencia
OBJETIVO 2: Conseguir el bosque para Pyro
ATRIBUTOS: -1 Charnel, -2 Persephone, -1 James, -1 Stratos, +2 Pyro

En esta ocasión tomaremos la ciudad de Daven y los bosques para Pyro. Un explorador nos envía noticias de la cantidad de defensores y sus puntos débiles. El pueblo está localizado entre un puente y un valle. Construye el manálito y dos manahoars or-

Sacrifice



denándoles que te guarden. Colócalos en formación de falange y asegúrate que estén detrás tuya en todo momento de la batalla. Levanta a tus criaturas y construye tu fuerza de ataque. Cuando entres al pueblo Faestus te recibirá como un aliado. Destruye los manálitos de Persephones y ataca a todos los druidas y guardianes recuperando sus almas. Cuando destruyas la aldea y el árbol sagrado, la misión finaliza.

MISIÓN 2 DE PYRO

OBJETIVO 1: Profanar el altar de Yogo
ATRIBUTOS: -1 Charnel, -1 Persephone, -1 James, -1 Stratos, +2 Pyro

Yogo se opone a los planes de Pyro y tendremos que derrotarle. Construye el manálito y los dos o tres manahoars. Encontraremos trolls, que son muy buenos en melé, por lo que crearemos en este escenario una mayor cantidad de unidades aéreas. Procura defender bien tu altar. Una vez que hayas acabado con el ataque y recolectado las almas, dirígete al altar de Yogo y reemplaza sus manálitos por los tuyos. Por último, un par de trolls y druidas intentarán pararte en el altar, pero no tendrán ya la suficiente potencia como para impedir la profanación del altar y el fin de Yogo.

MISIÓN 3 DE PYRO

OBJETIVO 1: Acabar con los campeones de James
ATRIBUTOS: -1 Charnel, -1 Persephone, -2 James, -1 Stratos, +2 Pyro

Te ordenarán negociar una alianza con James. Sorcha te acompañará en las negociaciones. Utiliza el nuevo hechizo anillo de fuego para acabar con el "frío" de cualquier enemigo que se te acerque. Construye ya tu manálito y algún manáhoar extra. Tendrás que escoltar a unas nuevas unidades y gárgolas que ofrecen a James. No pierdas de vista las gárgolas y mientras vete reclamando los manálitos que encuentres. Cuando llegues al pueblo ofrécele a Grakkus una alianza. Las cosas se complican y comienza la batalla. Construye un altar en la fuente de maná para que tus doctores Sac no tengan que hacer todo el recorrido hasta tu altar de origen y convierte todas las almas que puedas para coger ventaja. Detrás del valle está su altar, hazle retroceder y profánalo para acabar con éxito.

MISIÓN 4 DE PYRO

OBJETIVO 1: Captura 20 esclavos
OBJETIVO 2: Faestus debe sobrevivir
ATRIBUTOS: -1 Charnel, -1 Persephone, -2 James, -1 Stratos, +2 Pyro

Pyro piensa robar almas para su nueva invención: la dinamo. Por otra parte debes capturar vivos 20 esclavos. En esta misión tienes dos nuevas unidades: tanto el Piromaniaco como el conjuro Dragón de fuego son bastante poderosos. Rodea con protección tu altar y espera el ataque en él. La mayoría de las criaturas acabarán cediéndote generosamente sus almas para que las emplees en tu beneficio. Refuerza tu ejército con todo tipo de unidades y busca los manálitos enemigos para hacerlos tuyos. Localiza a los granjeros y acércate a ellos, se someterán como esclavos y se dirigirán a tu altar. Cuando tengas 20 la misión finaliza. Habla con Sorcha para conseguir una recompensa de Pyro.

MISIÓN 5 DE PYRO

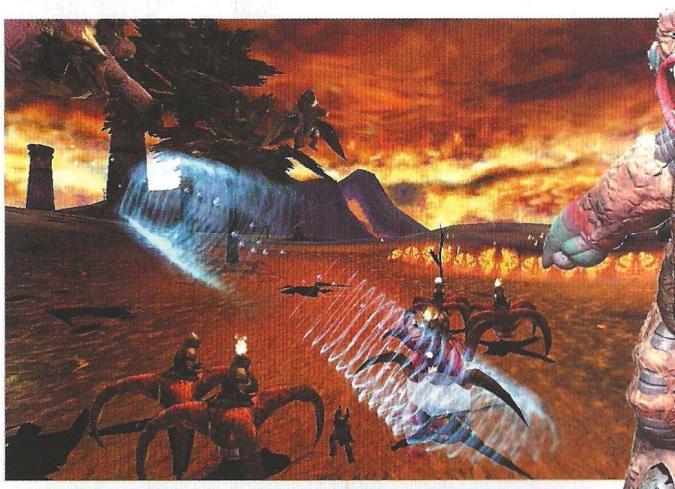
OBJETIVO 1: Salvar la dinamo y conseguir diez esclavos.
OBJETIVO 2: Derrotar a Cahrlotte y Grakkus
ATRIBUTOS: -1 Charnel, -1 Persephone, -2 James, -1 Stratos, +2 Pyro

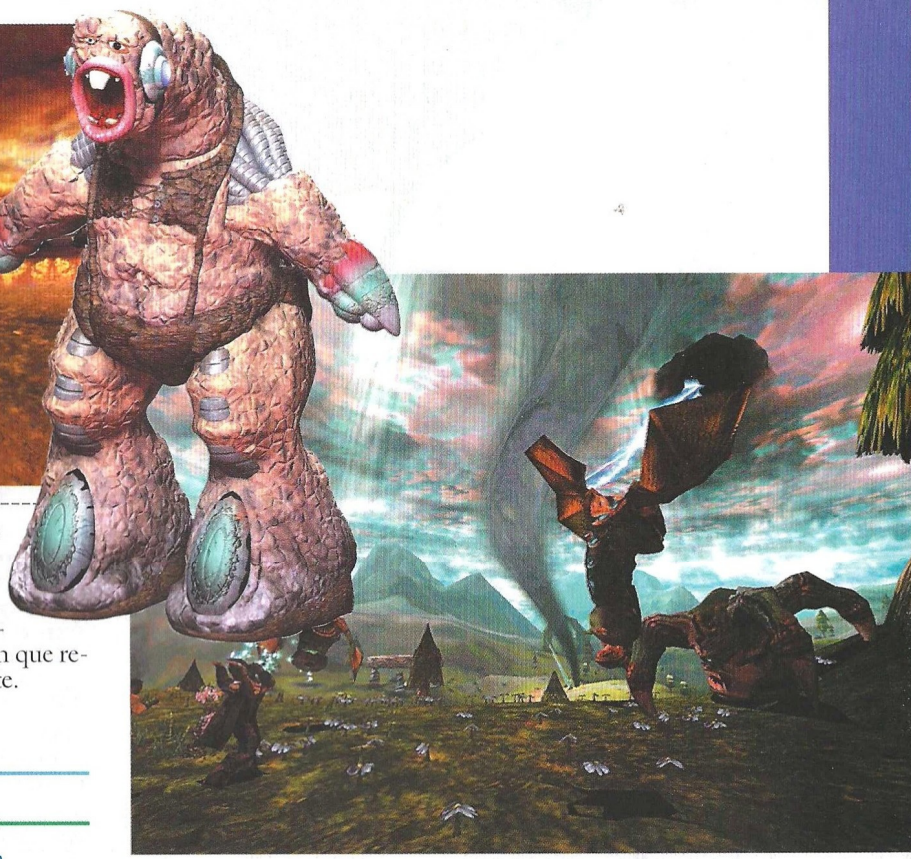
Pyro necesita más esclavos para poner en funcionamiento su nueva arma. Tendrás dos enemigos en esta misión: Charlotte y Grakkus. En la primera parte te dejarán tranquilo, por lo que construye pirodáctilos y refuerza tu ejército. Captura diez esclavos y vete a defender tu altar, pues una vez tengas los esclavos, los magos enemigos te atacarán. Una vez que entregues los diez esclavos, la dinamo tardará cinco minutos en activarse. Cuando lo haga, atacará sin piedad los manálitos enemigos, dejándonos la oportunidad de poder reclamarlos. Con la fuerza que ya tenemos, será un paseo el eliminar y profanar el altar enemigo.

MISIÓNES 6-9 DE PYRO

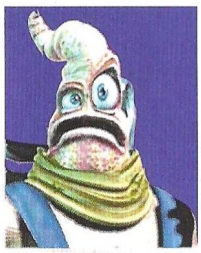
OBJETIVOS 1: Derrotar a-Grakkus, Charlotte, Abraxus, Shakti, Sorcha
ATRIBUTOS: +2 Pyro

Reunimos aquí estas misiones puesto que aunque las localizaciones geográficas son diferentes todas ellas guardan especial similitud por el único fin de profanar y destruir a los brujos y sus altares. De sobra hemos explicado los procedimientos y entraremos aquí sólo en alguna de las consideraciones. Debemos de hacernos siempre con los manálitos enemigos y apoderarnos de su energía. Será imprescindible tener bien guardado nuestro altar y llevar la lucha siempre que sea posible cerca de uno de nuestros manálitos. Ordena tus fuerzas, reorganiza en grupos de ataque y formaciones adecuadas a tu estrategia. Usa los hechizos de salud contigo y tus unidades. Recolecta rápido las almas y construye nuevas unidades. Para estas cuatro misiones deberás de llevar contigo tres manahoars en falange y por detrás. Tu altar debe estar custodiado por unidades aéreas y de melé, así como con alguna de las unidades de Pyro de





bombardeo a larga distancia que tan eficaces se muestran. Espera hasta que reúnas una buena cantidad de almas a tus enemigos. Sé paciente y encuentra la forma de reclamar todos los manálitos enemigos y construir los tuyos propios. Cuando ataques el altar enemigo asegúrate de levantar un altar propio para que los doctores Sac no tengan que recorrer mucha distancia y lleguen hasta el altar rápidamente.



MISIONES CON JAMES

MISIÓN 1 DE JAMES

OBJETIVO 1: Encontrar el pueblo llamado Quorog
ATRIBUTOS: -1 Charnel, +1 Persephone, +2 James, -1 Stratos, -1 Pyro

Comenzamos las misiones de James con el hechizo de lanzar piedra. Es eficaz, puesto que no necesitamos siquiera apuntar para que la roca impacte su objetivo. Construye el manálito y dos manahoars ordenándoles que te guarden. Colócalos en formación de falange y asegúrate que estén detrás tuya en todo momento de la batalla.

Dirígete a la montaña y construye un manálito. A la derecha encontrarás el pueblo, donde los campesinos te hablarán de un dragón que está sojuzgando a la población. Utiliza las gárgolas. Seis serán suficientes para acabar con el dragón. Si tu aproximación es tranquila, Persephone te recompensará. Una vez acabes con el dragón el escenario está superado.

MISIÓN 2 DE JAMES

OBJETIVO 1: Profanar el altar de Ragman.
ATRIBUTOS: -1 Charnel, +1 Persephone, +2 James, -1 Stratos, -1 Pyro

Otro de los hechizos importantes de James, la piel de piedra, debe de estar siempre presente en nuestro arsenal. Usarlo siempre, pues reporta gran protección y cuesta muy poco maná. Al sudeste de nuestro altar hay un pueblo en ruinas, destruye a todos los enemigos que encontrarás allí y recolecta sus almas. Al norte del pueblo hay un manálito que podrás conquistar con los nuevos refuerzos que consigas gracias a las almas que has recolectado. Explorando un poco los alrededores encontrarás al dragón Siroco y finaliza el nivel y el escenario cuando le hayas herido de muerte.

MISIÓN 3 DE JAMES

OBJETIVO 1: Interrogar a Jadugarr
ATRIBUTOS: -2 Charnel, -1 Persephone, +2 James, -1 Stratos, -1 Pyro

Trepa la colina al noreste y echa un vistazo. Verás abajo a Jadugarr, que te preguntará si le ayudas contra Seerix. Vete hacia el este y construye un altar en aquella fuente de maná para recuperar las almas más rápidamente. Dirígete al norte y captura el manálito del valle. Desde una colina cercana observarás el altar de Seerix, que una vez profanado –y muerta ella– te dará la victoria. La aproximación no debería de ser difícil, pero si ves que Seerix ataca tu altar, telepórtate y defiéndelo antes de nada.

MISIÓN 4 DE JAMES

OBJETIVO 1: Derrotar a Ragman
ATRIBUTOS: -1 Charnel, -1 Persephone, +2 James, -1 Stratos, -1 Pyro

Avanza y tan pronto pases la segunda fuente de maná, una escena te mostrará a Marduk, tu enemigo natural. Más tarde comprobarás que el mago Sorcha está también en esta área. Con dos enemigos por el precio de uno ten mucho cuidado y deja protección en tus manálitos. La gran ventaja es que Ragman no tiene altar, por lo que si muere se habrá ido de este mundo para siempre. El altar de Sorcha está en la esquina lejana del mapa. Si tienes problemas en acabar con él, busca en los lados del mapa para manálitos adiciones de Charnel que puedes usar para hacerte más fuerte al mismo tiempo que lo debilitas a él. Si acabas con la plaga James te recompensará, siendo este un objetivo opcional.

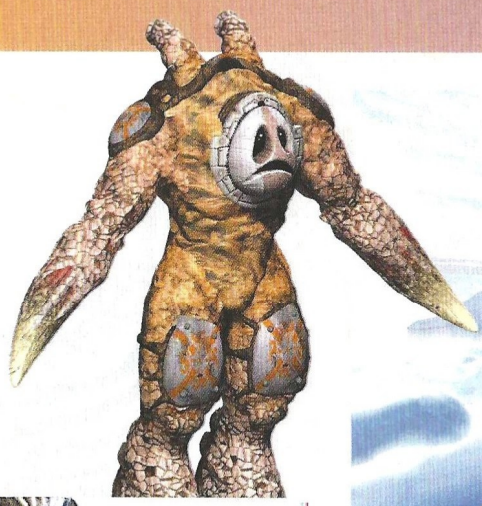
MISIÓN 5 DE JAMES

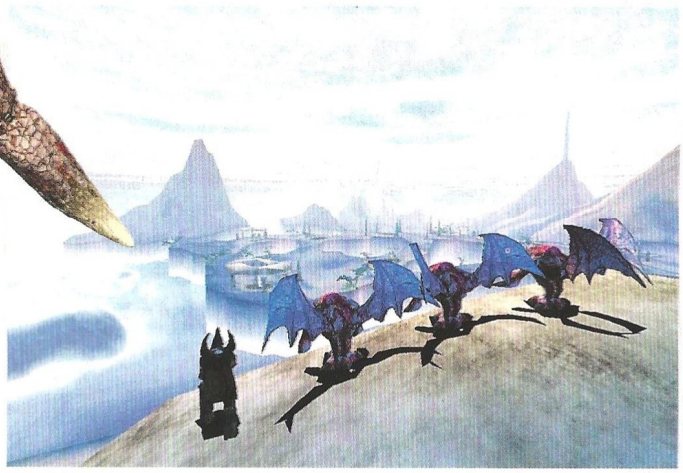
OBJETIVO 1: Destruir la dinamo
ATRIBUTOS: -1 Charnel, -1 Persephone, +2 o –2 James, -1 Stratos, -2 o +2 Pyro

Construye rápido tu manálito y empieza a prepararte para el ataque de Pyro. Está desarrollando una nueva arma y necesita la misma lección que le diste con Charnel. Debes destruir la dinamo.

En esta ocasión dispondremos de buenos manálitos que nos reforzarán. Ataca a las unidades de Buta y profana su altar para acabar con él. Será sencillo una vez recolectes las suficientes almas y estén en inferioridad de condiciones. En esto, Pyro te ofrecerá negociar con él; si aceptas James te atacará y perderás los puntos de atributo de James. Si no aceptas será al contrario, y

Sacrifice





tendrás la amenaza de la dinamo sobre tu cabeza, teniendo cinco minutos para conseguirlo. Una vez hayas elegido seguir con James, destruye el arma de Pyro y finalizará el escenario.

MISIÓN 6 DE JAMES

OBJETIVO 1: Derrotar a Buta
OBJETIVO 2: Derrotar a Sorcha
ATRIBUTOS: -1 Charnel, -1 Persephone, +2 James, -1 Stratos, -1 Pyro

En este escenario deberemos de tener cuidado con Pyro y sus nuevas criaturas, bastante poderosas. La nueva criatura que nos ofrece Pyro es muy poderosa y aunque no puede disparar directo a los atacantes que estén en su base, están cubriéndose unos a otros. Consigue las cuatro fuentes de maná cerca de tu base y aprovecha las almas que puedas para construir más criaturas. Coloca tus unidades cerca de los manálitos como guardianes, defenderán mejor. Usa el hechizo de muro de lanzas contra los grupos de enemigos para debilitarlos y captura rápidamente las almas para reutilizarlas.

En este punto espera fuerte resistencia cuando vayas a capturar un manálito por parte de unidades de fuego a distancia. Las criaturas de Pyro no son muy duras, pero sí muy potentes en cuanto al disparo. Usa el conjuro de inmunidad puesto que tu serás el blanco principal de sus ataques. Las unidades aéreas pueden hacer un buen trabajo contra estas criaturas. Es hora de atacar los altares de Buta. Planea cuidadosamente el asalto y comienza a utilizar la ventaja de las almas contra él. Es muy importante que tomes posesión de todas las fuentes de maná, es imprescindible debilitar a Buta y que no pueda moverse con comodidad. Una vez profanado su altar, la misión finaliza.

MISIÓN 7 DE JAMES

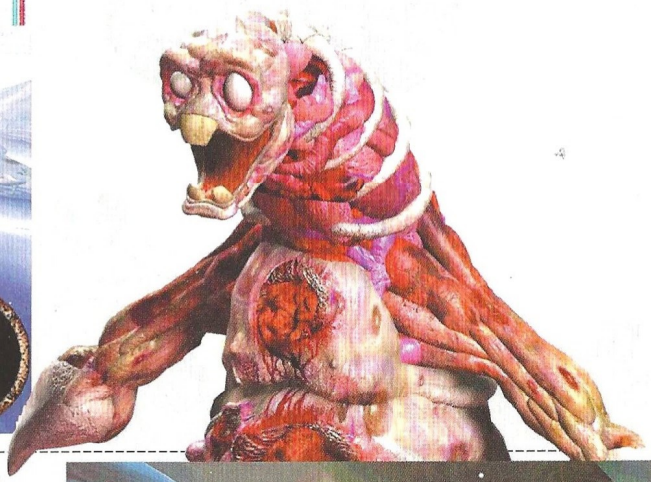
OBJETIVO 1: Salvar a Mitras de Seerix
ATRIBUTOS: Ninguno

Con el nuevo conjuro de bombardeo que nos brinda James, las unidades enemigas sabrán lo que es la lluvia... de piedras. Muy útil para eliminar a los guardianes de los manálitos. Seerix te atacará con todo lo que tiene en cuanto construyas tu manálito, por lo que hazte fuerte cerca de él y resiste como puedas. Cuando veas un hueco corre hacia el valle que tienes detrás de ti hacia el norte y consigue el manálito de Seerix. Elige crear una capilla, porque los doctores Sac no llegarán vivos a tu altar en tal distancia y con las unidades de Seerix circulando. Crea bastantes unidades aéreas con las almas recolectadas para defender a Mitras. No es necesario y ni siquiera hay recompensa por acabar con Seerix, por lo que una vez Mitras a salvo es mejor pasar a la siguiente faena que morir en el intento.

MISIÓN 8 DE JAMES

OBJETIVO 1: Derrotar a Acheron
OBJETIVO 2: Derrotar a Abraxus.
ATRIBUTOS: Ninguno

Cuando haya alguna duda utiliza el poder de la vaca. Esto quiere decir que cualquier enemigo que sea el objeto de la intervención bovina, morirá. Por lo que es mejor guardarlo para enemigos poderosos ya que el coste de maná es muy alto.
Cuando el nivel comienza, verás una escena en la que Abraxus da caza a una gárgola y se presenta. Reclama el alma azul y construye el manálito y dirígete al este del saliente donde encontrarás tres fuentes de maná libres, las cuales



tu reclamarás. Defiende rápido y sé más rápido todavía para recolectar las almas y aprovecharlas. Si no, estarás perdido.

El altar de Abraxus está más cerca que el de Acheron, por lo que acaba con él primero. Una vez hayas conseguido profanar los dos altares, la victoria es tuya.

MISIÓN 9 DE JAMES

OBJETIVO 1: Derrotar a Hachimen
OBJETIVO 2: Derrotar a Abraxus.
ATRIBUTOS: Ninguno

Un brujo amigo llamado Grakkus te ayudará en esta misión. No le envíes sólo, puesto que corres el riesgo de que sea eliminado y pierdas las almas que el acompañan. Utilízalo más bien como compañero de misión que será la mejor forma. Te encontrarás a Jadugarr, nuestro viejo enemigo. La ventaja es que no posee altar ninguno, por lo que acaba con él y no aparecerá más en la misión. Una vez que construyas tu manálito, este será el punto de ataque de los tres magos enemigos. Ármate de paciencia y prepara una buena defensa asignando criaturas de guardia a tu manálito. Esto triplicará su poder y dará buena cuenta de muchos enemigos. Deberemos de andarnos muy atentos a recoger las almas de los enemigos caídos. Una vez defendido, hay un manálito cerca del valle que será nuestro próximo objetivo. Es hora de profanar los altares de nuestros enemigos. Ten en cuenta que Grakkus es perfectamente competente para acabar con ellos y que sólo con apoyarle es suficiente para acabar la misión y pasar a la última misión (esto es común para todos los dioses).

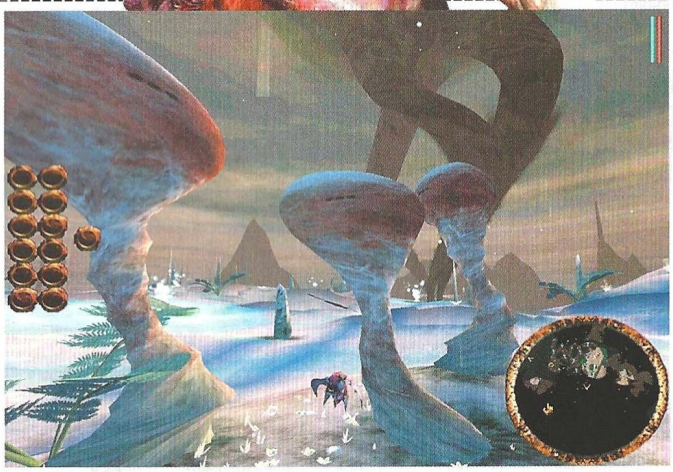
MISIONES CON PERSEPHONE

MISIÓN 1 DE PERSEPHONE

OBJETIVO 1: Al menos un campesino debe sobrevivir.
ATRIBUTOS: +1 Charnel, +2 Persephone, -1 James, -1 Stratos, -1 Pyro

Comenzamos las misiones de Persephone con el hechizo de ira. Este hechizo es una bola de energía que impacta sobre el objetivo al que hemos apuntado y sobre cualquier cosa que se interponga en su camino. Construye el manálito y dos manahoars ordenándoles que te guarden. Colócalos en formación de falange y asegúrate que estén detrás tuya en todo momento de la batalla.

Dirígete a la montaña y construye un manálito. A la derecha encontrarás el pueblo, donde los campesinos huyen de las criaturas que les dan caza. Defiende a los campesinos y alíate con los gnomos. Recolecta las almas y sigue hasta el molino donde tendrás que hacer lo mismo. Los campesinos se dirigirán a tu altar y tu habrás superado este reto.



MISIÓN 2 DE PERSEPHONE

OBJETIVO 1: Lord Surtur debe sobrevivir.
OBJETIVO 2: Escolta a Lord Surtur a la salida
ATRIBUTOS: -1 Charnel, +2 Persephone, -1 James, +1 Stratos, -1 Pyro

Un buen regalo de nuestra diosa es la forma etérea. Este conjuro nos hace totalmente invulnerables. Úsalo cuando la batalla esté perdida y podamos recoger almas sin riesgo de morir.

En lo alto de una colina estará Seerix torturando a un campesino. Construye un manálito y acércate a recoger las almas que verás. Es una trampa, pero de todas formas te servirá para conseguir más almas para tus criaturas. Cuando vuelva a atacar Seerix, forma un buen conjunto de criaturas y ataca sin miedo. Ordena a Lord Surtur que ataque a Seerix; cuando la batalla se vuelva en tu favor, ataca a Seerix con todo lo que tengas y una vez que acabes con ella, recolecta todas las almas de nuevo y vete a destruir su altar. Antes de esta utiliza el conjuro para que una de tus criaturas más poderosas guarde tu altar y tu manálito, una vez profanado el altar, habrás vencido. Si consigues terminar el escenario en diez minutos Stratos te bonificará.

MISIÓN 3 DE PERSEPHONE

OBJETIVO 1: Derrotar a Buta.
ATRIBUTOS: -1 Charnel, +2 Persephone, -1 James, -1 Stratos, -1 Pyro

Persephone te ofrecerá los servicios de Shakti y te ayudará a aproximarte al primer manálito. Coloca tus unidades cerca de los manálitos como guardianes, defenderán mejor. Usa las unidades aéreas contra los grupos de enemigos que defienden los manálitos, ya que no tienen capacidad de ataque contra las uni-

Sacrifice

dades aéreas y captura rápidamente las almas para reutilizarlas.

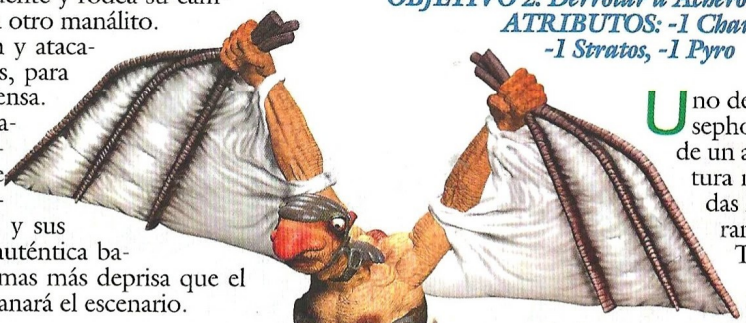
Las unidades aéreas pueden hacer un buen trabajo contra estas criaturas. Es hora de atacar los altares de Buta. Planea cuidadosamente el asalto y comienza a utilizar la ventaja de las almas contra él. Es muy importante que tomes posesión de todas las fuentes de maná, y que debilites a Buta y no pueda moverse con comodidad. Es un oponente muy pesado. Se reagrupará una y otra vez y volverá listo para la carga. Recolecta las almas y cuando tengas una ventaja más que aplastante acabaremos con él. Construye un manálito en la fuente de maná que hay más al Oeste y ataca desde la colina. Una vez profanado su altar, la misión finaliza.

MISIÓN 4 DE PERSEPHONE

OBJETIVO 1: Pelear con Jadugarr
ATRIBUTOS: -1 Charnel, +2 Persephone, -1 James, -1 Stratos, -1 Pyro

Un buen regalo de Persephone es el maravilloso arco iris. Protegerá y dará salud a todas las criaturas bajo tu mando. Utilízalo en situaciones difíciles ya que el coste de maná es elevado. Observarás a Jadugarr de pie en su campamento. Construye un manálito enfrente de ti en la fuente y rodea su campamento hacia el noreste y crea otro manálito.

Cuatro gigantes aparecerán y atacarán. Ataca con unidades aéreas, para las cuales no tendrán defensa. Cuando bajes a atacar el campamento, Jadugarr hablará contigo. Después de esto construye los manálitos que puedas y destruye los de Jadugarr, pues el y sus mutantes te atacarán. Aquí la auténtica batalla será la de recolectar las almas más deprisa que el otro mago. Quien gane esto, ganará el escenario.



MISIÓN 5 DE PERSEPHONE

OBJETIVO 1: Destruir la puerta demoníaca y derrotar a Astaroth.
ATRIBUTOS: -2 Charnel, +2 Persephone, -2 Stratos.

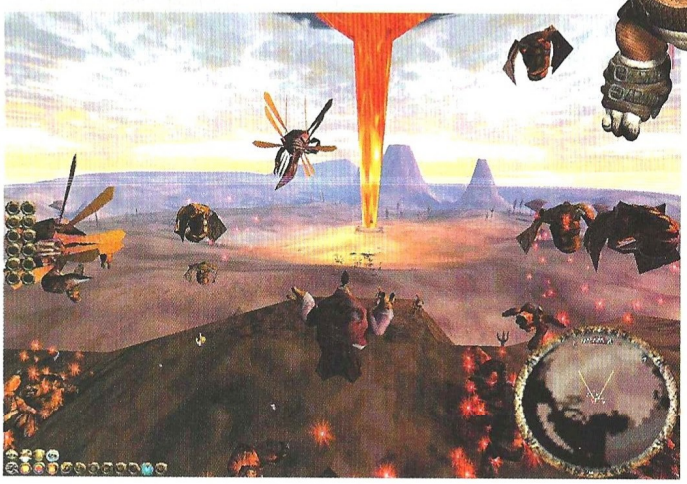
Como hechizo nuevo, la lluvia de ranas es bastante útil. Lo malo es que no distingue entre amigos y enemigos. Guardianes de manálitos y altares son el objetivo primordial en el que debe de ser utilizado este conjuro. Cuando la misión comienza Abraxus está luchando con Acheron. Mientras tanto Astaroth monta guardia en la puerta demoníaca al final del mapa. Ayuda a Abraxus, pero concéntrate en reclamar las fuentes de maná. Una vez que hayas acabado con Acheron busca la puerta demoníaca y elimina con tus criaturas la resistencia, para acabar con el nivel rápido ataca a Astaroth con toda tu fuerza y una vez muerto habrás terminado. Si derrotas a los dos magos, Acheron y Abraxus, Persephone te bonificará.

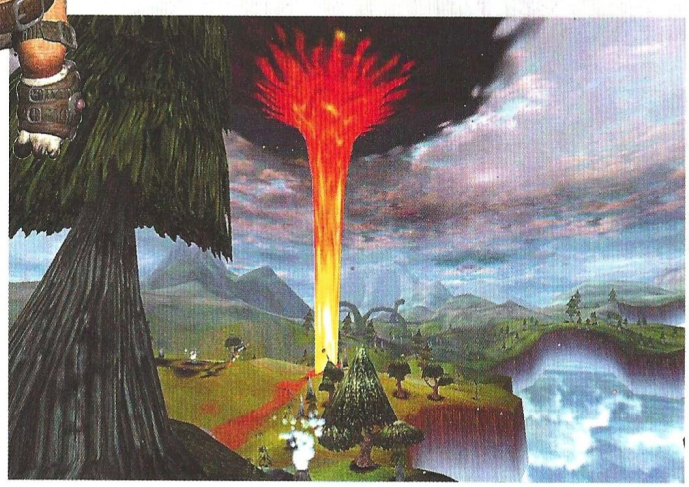
MISIÓN 6 DE PERSEPHONE

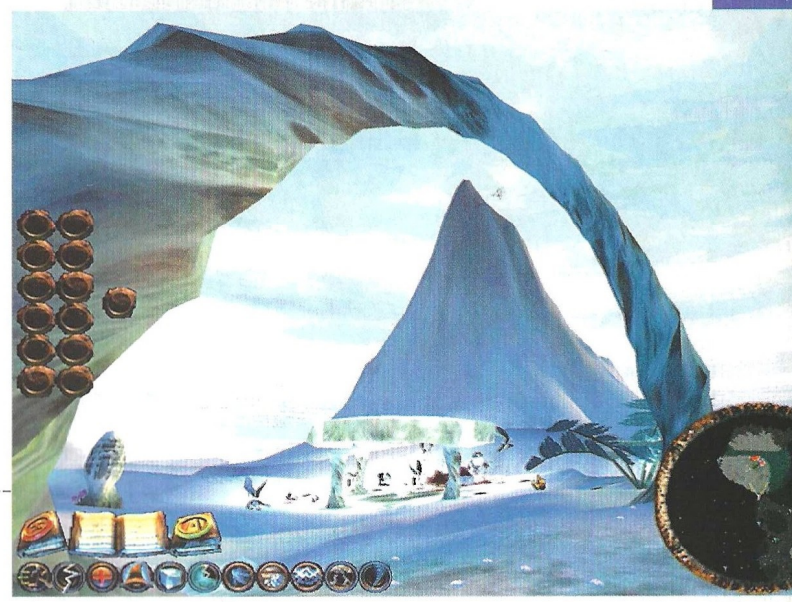
OBJETIVO 1: Derrotar a Seerix
OBJETIVO 2: Derrotar a Acheron
ATRIBUTOS: -1 Charnel, +2 Persephone, -1 James, -1 Stratos, -1 Pyro

Uno de los mejores hechizos de Persephone es el aura sanadora. Antes de un ataque conjúralo sobre tu criatura más poderosa e irradiará a todas las demás con su aura, restaurando la salud.

Tanto Seerix como Acheron poseen un altar en este nivel y debes de profanar ambos







para ganar este nivel. Cuando derrotas a Seerix, Charnel te ofrece unirte a él. Lo único relevante de este escenario es que los altares están protegidos por abominaciones que tienen un alcance bastante largo. Deberás utilizar a Toldor para acabar con los guardianes de este nivel. Una vez profanados los altares pasaremos al siguiente compromiso.

MISIÓN 7 DE PERSEPHONE

OBJETIVO 1: Matar a las tres criaturas.
ATRIBUTOS: Ninguno

Existen tres criaturas en este nivel (Hellmouths). Una en el pueblo más cercano y otras dos en el siguiente. Los pueblos están en lados opuestos del mapa. Desde tu altar divisas la fuente de maná. Construye un manálito y dirígete al lado opuesto que está ocupado por zombis, destrúyelos y construye tu manálito y protégelo. En este momento date prisa y telepórtate rápido a tu altar para eliminar el ataque de Sorcha. Será duro, pero aquí la estrategia es la de siempre, quien consigue más almas es el que gana. Una vez muertas las tres criaturas el escenario es tuyo, por lo que no necesitas acabar con Sorcha, siempre que tu no quieras, claro.

MISIÓN 8–9 DE PERSEPHONE

OBJETIVO 1: Derrotar a Buta.
OBJETIVO 2: Derrotar a Sorcha
OBJETIVO 1: Derrotar a Abraxus
OBJETIVO 2: Derrotar a Hachimen
ATRIBUTOS: Ninguno

El conjuro de carisma puede resultar muy útil. Las criaturas que sean objeto de este hechizo, se unirán a tu lado por unos instantes y lucharán a tu favor. Si combinamos este hechizo con uno de protección se tornará muy eficaz.

Un manálito a la derecha de tu posición será el punto defensivo clave de esta historia. Aquí tendrá lugar el primer ataque de Sorcha. El buen uso de tus dos nuevos conjuros te dará una gran ventaja. Reclama todo los manálitos que puedas. Enfrente hay otro manálito al que deberás de aproximarte sólo, una erupción volcánica se desatará y no debes de perder unidades. Para atacar a Buta debes de conseguir aplastar la resistencia que tendrás por el camino, por lo que debes de atacar constantemente y seguir la dinámica de recuperar almas siempre que puedas y ayudarte de ellas para golpear más fuerte. Deberás de tomar los dos manálitos que hay cerca de su altar para poder acabar con él. Construye un altar para que los doctores Sac no pierdan tiempo en conseguir las almas.

MISIÓN 9

Como todas las criaturas que vuelan, el dragón tiene el poder de atacar a quien quiera, sea criatura de tierra, melé o aérea. Combinado con su resistencia, esta debe ser la carta más importante en este escenario. Construye un manálito cerca de tu altar en la fuente próxima. Invoca tu dragón y ordénale guardar el manálito, invoca a dos dragones más y ataca a las abominaciones que te disparan desde lejos. De nuevo, recolecta las almas de tus víctimas y cuando tengas una ventaja numérica y con la ayuda de los dragones no te será difícil acabar con los tres altares, puesto que Jadugarr aparecerá en escena y deberemos de enseñarle quién es el que en realidad manda. No te olvides de construir manálitos y destruir las fuentes de maná enemigas para apoderarte de ellas.

ULTIMA MISIÓN: LA CRUZADA CONTRA MARDUK

Esta misión es la décima y no importa que Dios ni qué camino habéis llevado. Hay unas pocas diferencias entre estas y las otras misiones.

Marduk no tiene altar, simplemente se aparece en los manálitos y es extremadamente rápido robando y convirtiendo almas. Tu objetivo es destruir el megalith. Pero no será tarea fácil puesto que Marduk lo defenderá a capa y espada. Además deberás de robarle todos los manálitos antes de comenzar a pensar en destruir el megalith. Tras ello tendrás la confrontación con Marduk y que gane el mejor. Hasta que no tengas una aplastante superioridad en almas, no intentes atacar a Marduk. No le des respiro. Una vez derrotado, el juego finaliza con tu victoria final. ¡Enhorabuena!

En busca de Irenicus

Baldur´s Gate II: Shadows of Amn

Siguiendo la senda de los anteriores éxitos, Planescape Torment , Baldurs Gate y Icewind Dale, Baldurs Gate II utiliza el mismo motor de juego, pero con la ventaja de una mayor elaboración en sus gráficos y de mejoras sustanciales en el funcionamiento. Seguramente el juego más completo y extenso de Rol conocido hasta la fecha, y que necesitaría un suplemento con muchas, muchísimas páginas para poder desentrañar todos sus misterios. A través de esta guía de juego, intentaremos desvelar uno de los muchos caminos que tiene este excelente juego. Que sirva de guía cuando nos encontremos perdidos, y de esta forma, para ahondar en los misterios que nos ofrece a fin de poder disfrutar al máximo de esta emocionante aventura.

Guía de juego

Aconsejamos leer esta guía sólo cuando realmente te encuentres en una encrucijada y como punto de referencia. De otra forma, nos perderíamos mucho de la intensidad y de la emoción de las aventuras que nos ofrece. Por otra parte, existen otras formas de terminar esta apasionante aventura, y la que te ofrecemos aquí es una de las vías posibles. Los caminos pueden ser muchísimos, y la solución está hecha a base de líneas generales. Es una base importante el hacer esto para poder disfrutar del juego.

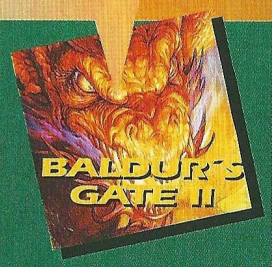
Introducción

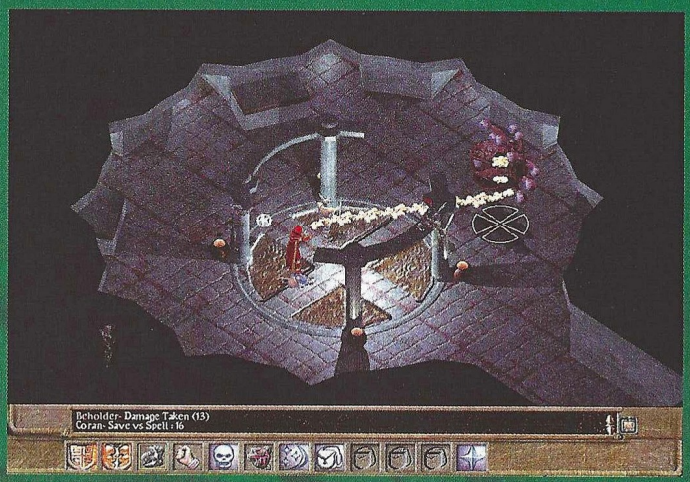
El final de Baldur`s Gate termina con la derrota de tu hermano y tras ello y de una forma inesperada te encuentras secuestrado junto con tu grupo, sin ninguna causa aparente. Inesperadamente el asalto de unos forajidos permite el poder sacarte de tu prisión y recuperar tu libertad.

Las mazmorras de Irenicus

Tendremos que liberar a Minsk y a Jaheira de su prisión. Habla con Minsk y enfádale lo suficiente como para que haciendo uso de su tremenda fuerza rompa los barrotes. En una habitación a la izquierda hay una llave en una mesa que te permitirá liberar a Jaheira. Empieza a equiparte con todos los ítems que encuentres y dirígete hacia abajo, donde encontrarás unos cuerpos. En la siguiente sala desactiva el aparato de la pared y continúa. Al continuar hacia la caverna de cristal Aataqah el genio te propondrá un acertijo, si no quieres resolverlo sencillamente dilo y se irá. Es el momento de comenzar a resolver unas cuantas aventuras. Tienes que encontrar la piedra de activación a fin de poder acceder a nuevas zonas del entramado. Deberás de cederla al Gólem que abre las alcantarillas. Encontrarás la piedra junto a Rielev, un hombre enganchado a un sistema de soporte que en nada le beneficia. Te dará un cristal que tendrás que utilizar para hablar con varios personajes. Desconéctale de la máquina y recoge la piedra de activación para dársela al Gólem. Recoge las varitas mágicas que vayas encontrando y busca la habitación de Irenicus, la cual está plagada de tesoros e ítems valiosos que deberás recoger. Habla con las Driades aunque todavía no las puedas liberar, entra en otra habitación y coge la Llave de Portal si quieres salir del primer nivel.

Vete por el pasadizo de la biblioteca hasta llegar a una habitación donde te espera un grupo





de Duergar, uno de los cuales tiene las Bellotas Mágicas que tendrás que entregarle a la Reina Driade en las Colinas de Ventolanza. Utiliza la Estatuilla del Elemental para, en esta habitación, abrir la puerta que te dará paso al Plano Elemental del Aire. Coge el tesoro que encontrarás a tu izquierda, para volver atrás y llegar hasta la lámpara. Tócala el genio te dirá que para liberarle tienes que encontrar un frasco (las Driades te dirán donde encontrarlo), a cambio de esto te ofrecerá un deseo. Ten cuidado con el demonio preso que hay en una habitación cerca de los Duegar y del Plano Elemental del Aire, no actives el mecanismo del aparato que lo tiene cautivo. Ve a uno de los dos Portales y utiliza la llave para salir del nivel.

EN LA CIUDAD DE ATHKATLA

Lo primero que podrás ver será a Irenicus peleando con grupo de ladrones ya conocidos. Después de eliminar a los ladrones no podrás evitar que Imoen lance un Misil Mágico contra el mago lo cual es un uso ilegal de la magia y los Magos encapuchados hacen prisioneros a Irenicus e Inmoel. A partir de ahora hay que encontrar a nuestra compañera. Athkatla es la capital de Amhn, una gran ciudad llena de actividades y lugares muy interesantes. Te proponemos un recorrido.

PASEO DE WAUKIN

Pasea por las tiendas adquiriendo lo que creas necesario sin olvidarte del Mercado del Aventurero, regentado por un guerrero jubilado, donde hallarás interesantes objetos. La mujer del fondo te dirá información de hacia donde te tienes que dirigir, es la Corona de Cobre, una posada en los Barrios Bajos. Tienes que salir por la parte inferior del mapa. No te olvides de esta tienda en la que habrá novedades interesantes respecto a los artículos en venta.

Búsquedas

EL CIRCO

Siguiendo estas instrucciones resolverás dos búsquedas secundarias al mismo tiempo. Acércate al circo y habla con el niño y el guardia y entra. Aquel que entra no vuelve a salir. Para ello el genio nos planteará una primera cuestión a la que tendremos que responder que el príncipe tiene 30 años, y la princesa 40. Si no lo aciertas, el genio te planteará un segundo acertijo, en el que tendrás que responder que el hombre rico y el pobre morirán si no comen. No creas nada de lo que ves ya que aquí están muy relacionadas la ilusión y la realidad. Avanza y te encontrarás con un gigante con voz femenina que dice ser una Elfa Alada. No dudamos de ella y buscamos la espada que necesitamos para romper el encanto. Pasea por el lado izquierdo de la plaza y habla con la araña, mata a dos campesinos falsos con un conjuro de ilusión. Al devolver la espada a la Elfa tendrás un nuevo PNJ. Habla con la concubina de Kalah, y continúa a la siguiente habitación. Tendrás que eliminar a tres hombres Lobo (ilusiones) y dos sombras a un mismo tiempo.

Habla con el genio y sube las escaleras. En esta habitación lanza un conjuro contra ilusiones y ataca a Kalah. Después de esto habla con Hanna, la araña ya convertida en humana(madre del niño de la entrada) para conseguir más experiencia. Al salir vuelve a hablar con el niño.

En la segunda planta de la posada Los Siete Valles, cuatro mercenarios te insultarán. Son peligrosos pero si los vences ganarás en experiencia y en objetos mágicos de gran utilidad.

BARRIOS BAJOS

Al entrar te encontrarás con Gaelan Bayle, que se ofrecerá para conseguirte una valiosísima información por 20.000 monedas de oro que deberás ir reuniendo cumpliendo tus misiones. Cuando acabes con esto vete al capítulo 3 aunque todavía te quede bastante dinero por reunir. Cuando salgas de la casa de Gaelan, se te acercará su amigo Brus para orientarte en la búsqueda de Una Fortaleza. Según el tipo de personaje principal con el que estés jugando te indicará un lugar distinto: GUERRERO: en La Corona de Cobre, hablar con Nalia. CLERIGO: tienes que solucionar unos extraños disturbios en el Distrito del Centro provocados por un nuevo culto. MAGO: en el Distrito Gubernamental, habla con un Mago Encapuchado. LADRON: Dirígete al Gremio de Ladrones de las Sombras en el Puerto. BARDO: dirígete a un Casino que hay bajo la posada de las Cinco Jarras en el Distrito del Puente. DRUIDA: en el Distrito de las Puertas de la Ciudad hay un hombre con un problema en Caravasar. Decid si queréis resolver la búsqueda correspondiente a tu personaje o si prefieres aventurarte por la ciudad en busca de experiencias nuevas. Si te decides por la segunda opción, debes saber que el punto más importante es la taberna La Corona de Cobre. Entrarás en contacto con muchos personajes interesantes que te propondrán nuevas aventuras, las más importantes te las indicamos aquí.

COMIENZAN LAS BUSQUEDAS

1/ Entra en la Corona de Cobre y pregúntale a Lehtinan (el propietario) como gastar unas monedas en otros tipos de entretenimientos y te dará permiso para entrar a las habitaciones de la parte trasera por la puerta que esta cerca de Amonen. El guardia te dará la bienvenida, gira a la derecha y abre la puerta de enfrente y allí otro hombre te hablará del Foso de las peleas (si quieres verlo avanza). Vuelve al guardia de la entrada y sigue el pasillo del norte. En la pared de la izquierda hay dos puertas secretas, la primera es un reservado, y la segunda oculta unas escaleras por las que llegarás a unas Alcantarillas. Continua hasta el final del pasillo y estate atento, porque cuando abras la puerta un guardia dará la voz de alarma y te atacarán cinco guerreros(dos de ellos

magos). Después de la lucha habla con Hendak el gladiador y dile que harás todo lo posible por liberarlo. Te dirá lo que tienes que hacer. Tienes que ir a la parte derecha de la habitación y abrir la puerta. Mata al Lobo Invernal y verás al Señor de las Bestias, al que debes eliminar junto con todo su séquito de monstruos que liberará durante el combate. No te olvides de coger la llave y liberar a Hendak y a los esclavos. Hendak, viéndose libre, querrá vengarse de Lehtinan. Únete a él y ayúdale a encontrar la sala principal de la taberna, librándole de los guardias que os salgan al paso. Al eliminar a Lehtinan, Bernard te ofrecerá descuento en todos los objetos que compres, lo que te da la oportunidad de continuar.

Si vuelves a las escaleras que llevan hasta las alcantarillas puedes completar hasta cinco búsquedas.

La Esfera de los Planos está en la parte superior izquierda del mapa de los Suburbios, y para entrar necesitas a Valygar en tu grupo (está a punto de ser quemada en el Distrito Gubernamental). Encuentra el brazo del Golem y la Llave de los Planos yendo por la izquierda. Entra por la puerta de arriba y empieza su viaje interplanar tras conocer a los Caballeros de Solamnia. Tienes que explotar el resto de la esfera para completar las siguientes misiones:

Construir un Golem; para ello encontrarás una máquina que, junto con el brazo y una cabeza que esta un poco más adelante, sirve para ese fin. Activa la energía para que la máquina funcione recogiendo carbón, y lo coloque en tres nichos de una fundición que hay cerca de la máquina. Construye el Golem y síguelo por la puerta que abrirá.

Elimina al mago Lavok, que te llevará el Golem y después de luchar un poco te dirá que quiere que repares la Esfera, para lo que es necesario el Corazón de un Demonio, por lo que deberás salir de la Esfera.

Consigue un Corazón de Demonio; el más indicado es el de Tanar'ir, debido al poder de los otros dos.

Repara la Esfera de los Planos. Desde la máquina de construir Golems hasta el Mago Lavok hay una habitación con cuatro símbolos grabados en el suelo. Pisa el de arriba, luego el de abajo, el de la derecha y el de la izquierda en este orden y se abrirá la puerta por la que debes continuar. Tras encargarte del Mago Tolgerias, avanza y coloca el Corazón en el interior de la Esfera. Habla con Lavok. Si tu personaje es un mago tendrás la Esfera como Fortaleza.

2/ Dentro de La Corona de Cobre puedes hablar con:

NALIA: Te propondrá liberar la misión que da comienzo a la búsqueda para conseguir la Fortaleza del Guerrero o del Bárbaro. Irás a un castillo bastante alejado de Athkatla y matarás a los monstruos. Si la ayudas, deja que se una a tu grupo. Tendrás que salir de la ciudad y resolver la búsqueda del castillo de D'Arnise, y si la completas tendrás la fortaleza, y una vez terminada, tendrás la oportunidad de completar otras dos búsquedas más si Nalia continua en el grupo.

KORGAN: Es un enano que quiere robar un libro en la cripta del cementerio para ganar una buena cantidad de dinero.

JIERDAN: Te propondrá que eches a unos ogros de las Colinas de Ventolanza, y al final te espera un dragón. A cambio conseguirás la Fortaleza del Paladín. A la derecha de la casa del Garren, en las Colinas de Ventolanza, está la Reina de las Hadas, a la que le tienes que dar las Bellotas de las Dríades.

EL CEMENTERIO

Te resumiremos las búsquedas más importantes:

A/ En la entrada encontrarás a Arenthis, un clérigo que está preocupado por la tutela de Risa, una niña huérfana que le han encomendado, y que le impide cumplir con sus obligaciones. Busca a Kamir, que la cuidará con gusto, ya que le hará olvidar el vacío que ha dejado la pérdida de su hijo adoptivo.

B/ Cerca de allí encontrarás una cripta en donde hay enterrado un hombre vivo de nombre Tirdir. Sácalo de allí y charla con él, te dará una prenda de color rojo que es de su enterrador. Habla con Sethle y amenázalo, y te indicará la pista para encontrar al que enterró a Tirdir. Ve al Distrito del Puente y sigue a Am-si hasta su casa y cuando se vaya, entra y mata a Camiitis y a Reti y sube las escaleras. Libera a Elgea o, si decides dejarla allí, lleva una nota que encontrarás a los Barrios Bajos y conseguirás un objeto de Welther.

C/ Si vas al cementerio por la noche verás al fantasma Wellyn. Tienes que buscar su osito de peluche para que pueda descansar. El ladrón se llama Llyns, y le encontrarás en una de las habitaciones de La Corona de Cobre. Mátalo y devuelve el osito. Busca a sus parientes por la mañana y habla con ellos.

D/ Unos ladrones intentan por la noche entrar en una cripta. Intenta convencerles de que no lo hagan, y si te atacan tendrás que luchar.

3/ En la cripta principal hay un huevo de araña. Cuando te acerques te rodearán unas Arañas Gigantes a las que tendrás que eliminar. Después encárgate de Pai Na, una sacerdotisa de Lolt que quiere sacrificar a unos cuantos hombres por tener contenta a la Reina Araña. Cuando elimines a todas conseguirás una Figurilla de Araña muy útil.

DISTRITO DE LAS PUERTAS DE LA CIUDAD

Sólo hay dos búsquedas de interés:

A/ Flydian busca aventureros para resolver un problema en Caravasar. Si aceptas, abrirás una nueva localización en el mapa al que podrás ir en cualquier momento. Esta misión es el primer paso para conseguir que el Druida consiga su Fortaleza.

B/ Hay una puerta secreta en la posada que conduce hasta una cripta en la que tendrás que luchar muy duramente con Lich.

EL DISTRITO DE PUENTE

Aunque no lo parezca esta es una de las zonas más interesantes. Aegisfield está investigando una serie de asesinatos. Para que lo descubras por ti mismo debes hablar con Rejiek, Rose Bouquet, Bel, Rampah y Cragmoon. Cuando tengas las pistas suficientes enséñaselas a Aegisfield.

En el Sótano de las Cinco Jarras hay un teatro donde conocerás a Raelis, quien te dirá que liberes a su amigo Haer´Dalis, cautivo en las alcantarillas. Para liberarle debes seguir los siguientes pasos: por el Distrito del Templo entrarás a las alcantarillas. En la parte superior busca las puertas secretas, la de la derecha accede a otra búsqueda, y la de la izquierda lleva a la guarida del Mago Mekrath. Puedes matarlo o convencerlo para que libere a Haer´Dalis. Así, a cambio, recuperas un espejo mágico que le robó un Imp que vive en las alcantarillas. Busca y mata al Imp y devuelve el espejo al Mago. No te vayas sin coger la Piedra de los Planos en una de las habitaciones de la guarida del Mago y devolvérsela a Raelis. Cuando con ella abran la Puerta Dimensional, los raptarán unos cazarrecompensas y los llevarán a una Prisión de los Planos. Síguelos a través del Portal y libera a Raelis y a Haer´Dalis. Si resuelves esta búsqueda y eres un Bardo, conseguirás el Teatro como Fortaleza.

DISTRITO GUBERNAMENTAL

Cuando entres en esta zona lo primero que tienes que hacer es evitar que la muchedumbre exaltada queme a una Drow de nombre Viconia. Libérala haciendo click dos veces en la pira y déjala que se una a tu grupo aunque pierdas dos puntos de Reputación y aunque tengas que pegarte con los que intentaban quemarla. Después de esto tendrás dos búsquedas:

A/ Madeen estará en la entrada del Consejo para decirte que hables con Tolgeiras. Quiere que te encargues del sospechoso de matar a varios miembros del gremio de los Magos Encapuchados. Se llama Valygar y vive cerca del Templo de Oghma. Si hablas con su sirviente te dirá que está en las Colinas de Umar. Búscalo y deja que se una a tu grupo; o mátalo accediendo así a la Esfera de los Planos de Athkatla. En cualquiera de los dos casos acabarás entrando en la Esfera.

B/ Si tu personaje principal es un explorador esta búsqueda es importante. Frente al edificio del Concilio encontrarás a Delon y te dirá que hay problemas en las Colinas de Umar. En esta región encontrarás muchas búsquedas si resuelves la principal, y podrás conseguir como premio la Cabaña del Explorador.

DISTRITO DEL TEMPLO

Para la primera búsqueda podrás ver al entrar en el Distrito un Contemplador soltando un sermón, y se te acercará un Clérigo para que lo sigas a su Templo. Acepta infiltrarte en su Culto del Ser sin Ojo. En las alcantarillas está el cuartel general del culto. Habla con Gaal y acepta encontrar el objeto en la mazmorra. Tras la ceremonia de extirpación del ojo, habla con Sassar y cuéntale tus intenciones. Pasa la mazmorra, entra en el templo y elimina la Manifestación Empática por el sistema opuesto al normal: cúrala en lugar de atacarla. Habla con el Avatar.

En otra búsqueda, un miembro del Templo para el que trabajas te pedirá que consigas los servicios del escultor Sir Sales, al que encontrarás en el Distrito de Gobernación. Habla con él y accede a encontrar illitio para que pueda trabajar. Tendrás que hablar con Jerlia en el Paseo de Waukin, pero no tiene suficiente cantidad, por lo que debes convencer a Unger HillDark de que te lo ceda. Lo encontrarás en La Corona de Cobre. No aceptes el illitio falso de Jerlia. Habla con Unger y te remitirá a Neb, en el Distrito Puente. Si eres de alineamiento Caótico deja que se largue. Si prefieres matarlo debes coger tanto el illitio como la cabeza del muerto. Con esto conseguirás la recompensa si se la llevas al inspector Bregg del Edificio del Consejo en el Distrito de Gobernación.

La nueva misión del Templo es hablar con Sain en el Templo de Lathander para recuperar el anillo robado por los Ladrones del Templo de Talos. En los Barrios Bajos busca a Travin, que te indicará lo que debes buscar en la casa de Borinall, junto a la Corona de Cobre. Recupera el anillo y dáselo a Sain para que te de la recompensa.

EL DISTRITO PORTUARIO

Si Yoshimo está en tu grupo te dirá que tiene un asunto pendiente con Renald Cabellorrojo. En el gremio de Ladrones de las Sombras empieza la búsqueda de Fortaleza (si eres un ladrón).

Renald está en la segunda planta y te pedirá que te infiltres en el otro gremio de Ladrones para ridiculizar a Mae´Var y eliminarlo sin represalias. El gremio está un poco más abajo; ve al sótano. Te encargará varias tareas: robar un objeto de un Templo(mejor por la noche), matar al Mago Rayic Gethras(mapa del Puerto), y robarle unos documentos a Marcus, a quien encontrarás en El Regalo del Mar. Puedes comprárselos, robárselos o amenazarle para que te los dé. Luego Mae´Var te encargará matar a Embarl también en el Regalo del Mar. Puedes matarlo, robarle la daga o pedírsela y dejarlo vivir. Habla con Edwin y accede a sus peticiones. Coloca la evidencia en la caja fuerte de Mae´Var (en el sótano) y habla con Renald. Conviene matar a Mae´Var. Debes saber que cuando entre en El Regalo del Mar con Jarheia, el Barón Ployer la maldecirá mortalmente, cosa que se cumplirá en dos semanas, por lo que debes darte prisa por encontrar una solución. Para que esto no ocurra tienes que ir al Edificio del Consejo en el Distrito de Gobernación y habla con Corneil. Sal y habla con el Mago Terrence y elimínalo. En la casa de Derelict en los Barrios Bajos encontrarás a Ployer. Mátalo y coge el adorno de pe-

lo de Jarheia. Duerme unas cuantas veces en cualquier posada para que Jarheia se recupere del todo.

TRABAJANDO PARA EL ENEMIGO

Cuando consigas 15.000 monedas, un mensajero de Bodhi te dirá que vallas al cementerio para hablar con su jefa. Pero Brus te dirá que no aceptes la entrevista con Bodhi, pero si con Gaelan.

Si eliges reunirte con Gaelan, dale 15.000 monedas de oro y te dará la llave que abre el acceso al nivel inferior del gremio de los Ladrones de las Sombras, donde hablarás con Aran Linvail, dirigente en las sombras de la poderosa facción de Athkatla, que te propondrá que te unas a él. Para encontrarle tienes que buscar dos puertas secretas dentro del edificio para acceder al sótano. Aran te irá proponiendo las siguientes tareas:

Hablar con Mook en el puerto: la buscarás por la noche, y cuando vayas a hablar con ella, aparecerá Lassan y la matará sin que puedas evitarlo. Combátelo y se convertirá en niebla para desaparecer.

Evita las deserciones del gremio: En la segunda planta de las Cinco Jarras buscarás a Jaylis y Caehan, y si tienes un Carisma alto los convencerás de que eres el "confidente" rival. Si no, elimínalos. En cualquier caso verás entrar al verdadero confidente con el que puedes hacerte pasar por tus víctimas o eliminarlo y coger la nota que lleva encima. Vuelve a ver a Aran quien te dará tres estacas y te encargará la última misión.

Asalta el refugio de los Vampiros y mata a unos cuantos en la Cripta del Cementerio. Para ayudarte Aran ha contratado los servicios de un Mago que conjurará un Gólem de Barro. Se abrirán las puertas. Cuando un Vampiro se convierta en niebla, síguelo hasta su ataúd y clávale una estaca para que no se vuelva a levantar, (no te olvides de Lassan). Pelearás con Bodhi. Vuelve a hablar con Aran para que te diga donde está Imoen y cómo rescatarla. Busca la Prisión del Mago en una isla un poco alejada de Athkatla para lo que te reunirás en el Puerto con Aran para presentarte a Saemon, quien te llevará a la isla.

Si te entrevistas con Bodhi dale el dinero. Te llevará a su cripta secreta, y te encargará lo siguiente:

Elimina a Mook y a sus hombres. Los encontrarás en el Puerto, y no te olvides de la caja y llevársela a Bodhi.

Elige entre dos misiones. Mata a Vulova y prepara las pistas para que parezca que ha sido el gremio de Ladrones de las Sombras. La casa de Vulova está en el Distrito Gubernamental y tienes que dejar la capa y la daga encima de la mesa y volver a hablar con Bodhi, o bien rescatar a un agente capturado llamado Palen Flynn, para lo que tendrás que ir a la segunda planta del gremio de los Ladrones de las Sombras, matar a los secuestradores, y devolver a Flynn junto a Bodhi.

Asesina a Aran Linvail. Mata a Gaelan Bayle en su casa, coge la llave del gremio de los Ladrones Encapuchados y busca una puerta secreta en el piso y luego a Aran Linvail. Al igual que si te reuniste con Aran, viajarás a la isla donde se encuentra la prisión del Mago para liberar a Imoen.

BRYNNLAW Y LA PRISION

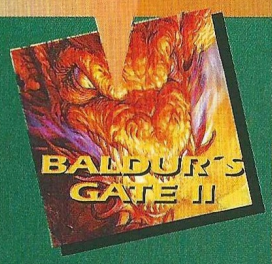
Tienes que entrar en la prisión hablando con Peth el Adepto, o pasándote por loco. Independientemente de cómo y con quién hayas llegado, tienes que ir a la Taberna y hablar con Sanik, que será asesinado. Ahora tienes que liberar a su novia Claire presa en el Gremio de Galvena. Habla con la cortesana de la puerta y libérala. Claire te hablará de Perth y Desharik, al que te recomendamos que visites y te hagas pasar por loco. Para ello tienes dos opciones: hablas con el Capitán Golin y después sobornas al guardia de la entrada, o le dices al guardia que Saemon o Golin te envían. Cuando te reciba Desharik en audiencia, utiliza todo tu Carisma para entrar en la prisión (lo que te resultará más fácil si Minsc está en tu grupo). Si fallas tendrás que buscar la casa del Mago Encapuchado, asesinarlo y robarle la Piedra de Guarda, porque sin ella serás convertido en piedra cuando pongas un pie en el puente que conduce a la prisión.

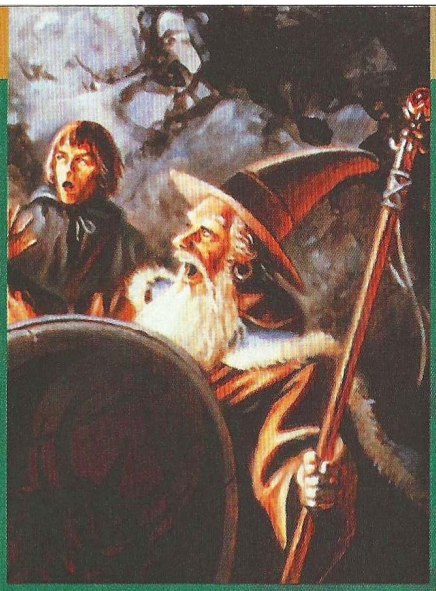
EN LA PRISIÓN DEL HECHICERO

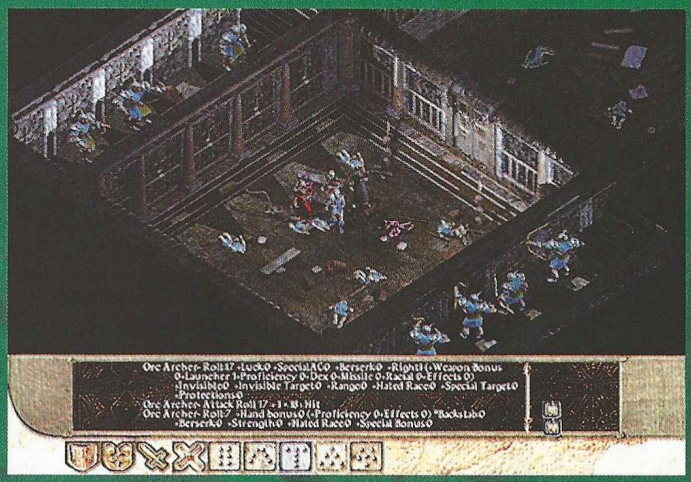
Si elegiste la opción de Desharic, te encontrarás en una celda de la que te saca uno de los empleados. Habla con los presos, pero a los 10 minutos llega Pireni y empieza la Transformación.

Si has usado la Piedra de Guarda, al acceder a la prisión te habrás encontrado con el Coordinador (es Irenicus disfrazado). Habla con él; daréis una vuelta y al final comenzará la Transformación. Despertarás en un tubo y tus compañeros estarán presos. Irenicus comenzará a hablar, matará a un grupo de Ladrones de las Sombras y te enviará al Reino de los Sueños. Sigue la voz de Imoen y sacrifica uno de tus atributos para pasar el Demonio de la Puerta y entrar en Candelero. Ahora Imoen te dirá que le traigas a la Criatura de Bhaal, que está en el exterior. Pero no pelees con ella y consigue que te siga al interior, y cuando hable con Imoen, liquídala. Aquí termina el sueño. Ya en la habitación del ritual verás a Irenicus muy contento por haber logrado tu alma. Irenicus le dice a Bodhi que te mate y aparecerás en una mazmorra. Si quieres escapar tienes que colocar la mano del constructor de la Prisión y un trozo del Cristal Viviente dentro de la Cabeza Gigante. Cruza la puerta y acciona la opción de Buscar Trampas del Ladrón. Encuentra dos cuernos (el primero se lo tienes que arrebatar a Umberhulk, y el otro en una de las fuentes) y colócalos sobre la estatua de nivel y llegarás al tercer nivel de la mazmorra. Tienes que pasar 11 habitaciones, si das las respuestas correctas, para llegar a la Cámara del Juicio. Si te ofrece una tercera o cuarta respuesta te llevará a habitaciones secretas.

1/ **Sala del Arquero:** te han tendido una emboscada. La respuesta correcta te lleva a la sala 2, la mala a la sala 3.







2/Sala del Hongo. Tras la pelea, el Arbitro te dará a elegir entre pregunta y prueba. Si respondes bien irás a la sala1, si no irás a la 5. Si sigues la prueba con éxito saltarás a la sala 4, si no a la 5.

3/Sala del Limo. La respuesta correcta te llevará a la sala 4, la mala a la 6. Responder bien al acertijo te permitirá acceder a la sala 5.

4/Sala de la Pared Deslizante. Esta sala tiene trampas cada seis segundos. La única manera de pasar es cronometrando el tiempo adecuadamente, y basta con que pasé al otro lado uno de los personajes para hablar con el Arbitro. La respuesta buena lleva a la sala 8 la mala a la 9.

5/Sala de Banquetes. Te encontrarás con cuatro apariciones y cada una te propondrá un acertijo. Si respondes incorrectamente a los dos primeros pasarás a la sala 9, si fallas el tercero, a la sala 10. Si aciertas el cuarto a la sala 5, pero si lo fallas a la 10.

6/Sala del Cráter: La respuesta buena te llevará a la sala 5, la mala a la 9.

7/Sala del Triángulo. Has encontrado el diario de Lium que estaba intentando desentrañar los secretos de la máquina mágica. El código para activarla es: Rubí (1), Jade (2), Mirthril (3), Ónice (4), Esmeralda (5) y Sándalo (6). Habla con el arbitro para continuar en la sala 11.

8/Sala del Fuego. Después de cómo siempre derrotar a tus enemigos, si aciertas el acertijo irás a la sala 7, o puedes elegir ir a la Sala del Juicio. Si fallas el acertijo irás a la sala 11, Sala del Juicio

9/Sala del Calamar. Puedes ir a la Sala de Juicio, o responder bien e ir a la sala 10.

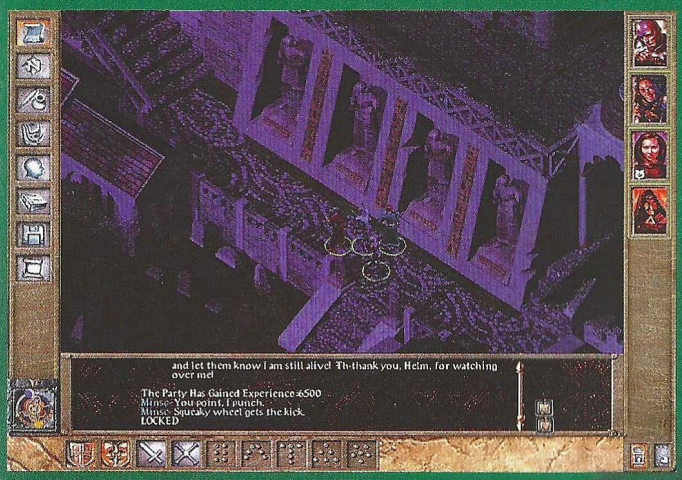
10/Sala del Troll. cuando el Troll Gigante sea eliminado, coloca su cabeza sobre el altar para que el Dios de los Troll te haga un regalo. Una vez eliminados los dos Trolls Guardianes, habla con el Arbitro para continuar el juicio.

11/Sala de Juicio. Si el número de respuestas buenas es mayor, se abrirá el camino hasta los sótanos de la Prisión. Si no tendrás que derrotar a un Illita, el campeón del Arbitro y se abrirá el mismo camino.

Alguien de tu equipo te informará de que tienes que liberar a los reclusos para combatir contra Irenicus. Si tienes un Carisma alta convence a los Guardianes de que los liberen. Si no mátalos y libera tu mismo a los presos. Tras discutir los planes de la batalla, aparecerás en la Sala del Ritual y empezarás a combatir contra Irenicus. Cuando sus puntos de vida estén por debajo de 20, liberará a todos los asesinos de sus celdas y desaparecerá. Para escapar con vida busca a Suna Sen y sólo podrás escapar entrando en la Infraoscuridad, donde ha ido Irenicus; o a Saemon que te dirá que encuentres la llave del Coordinador que está en la habitación de Irenicus. Una vez conseguida puedes salir a la superficie (entonces sigue leyendo), o perseguir al mago en la Infraoscuridad.

VAMOS A LA CIUDAD SAHAUGIN

Saemon te dirá que te reúnas con él en la posada de la ciudad del pirata para decirte que alguien le ha robado el barco. Para salir de la isla tienes que robarle un cuerno a Desharik para abrir las puertas del puerto y robarle el barco al Rey Pirata. Cuando lo tengas busca a Saemon y dáselo. Cuando Desharik mata a su novia te atacarán sus secuaces, a los que tienes que eliminar para que Saemon te dé su espada de plata antes de embarcarte. Las aventuras en el mar empiezan con el registro al que el capitán de un barco githyankiniano os somete, queriendo quitarte la espada de plata y matarlos a todos, pero aparecen en escena los Sahaugin, una temible raza acuática. Su Sacerdotisa lanzará un conjuro y dejará inconscientes a todos los personajes, y seréis llevados a las profundidades del mar, donde empieza una aventura interesante. Cuando despiertes te encontrarás ante la Sacerdotisa Real y el Capitán del Templo, que tras lanzar el conjuro que permita que os entendáis te hablará de una extraña profecía y te pedirá que acompañes al Rey, cosa que te recomendamos para que los Sahaugin no se pongan en tu contra. Te llevarán en presencia del rey y de cinco poderosos Sahaugin, dos de los cuales, el Baron y su mujer, piden tu ejecución. Por suerte la sacerdotisa interviene y el Rey decide resolverlo con un duelo al que no te puedes negar. Pelearás con una criatura y la vencerás. Al volver a la sala del trono te contarán que hay un grupo rebelde en la ciudad y que tienes que eliminar a su líder y que necesitarás una llave. La Sacerdotisa te dice que no te vayas sin hablar con ella. Cuando llegas al Templo está sacrificando a la mujer del Baron para los dioses. Al terminar te dirá que busques el Diente de Sekolahen un templo Drow en el sur y te hace partícipe de su plan. Te propone matar tanto al Rey como al Baron para evitar una guerra civil, y te ofrece que te unas a ella y a los rebeldes. Si lo haces te ofrecerá un Orbe para desactivar la trampa que hay de camino a la base rebelde; si aceptas, te propon-



drán que le digas al Rey que ha sido eliminado el Líder rebelde para que se confíen y matar tu mismo al Rey, pero no ataques a ningún guardia del Rey. El plan no saldrá bien, porque cuando estés hablando con el Rey, entrará un guardia a informar sobre el ataque rebelde y se dará cuenta de tus intenciones y te atacará junto con la reina, el Baron y sus guardaespaldas. Si consigues matarlos. el líder rebelde se sentará en el trono para reinar, por lo que te recompensará con la llave del tesoro real y te conducirá a la Infraoscuridad. También puedes ir a contarle al Rey esta traición, en cuyo caso verás la ejecución de la Sacerdotisa y el Rey te repetirá su petición. Acepta y mata al líder y recoge tu recompensa, que serán varios objetos mágicos, y serás llevado a la entrada de la Infraoscuridad.

EN EL INTERIOR DE LA CIUDAD

Mientras busques el Diente de Sehkola, un Imp te propondrá una adivinanza, que consiste en cinco personas y cinco cofres con un objeto cada uno que tienes que colocar dentro de su cofre respectivo.

Si lo consigues se abrirá el sexto cofre con tu recompensa; la solución es la siguiente: 1- la pipa pertenece a Elminster. 2- el bastón a Kelben. 3- el colgante a Alustriel. 4- el yelmo a Piergeiron. 5- la cimitarra es de Drizzt. En el cofre que custodia el Contemplador está el diente. Si tienes el carisma muy alto puedes intentar convencerle, si no atácale.

SUBTERRÁNEOS Y TUNELES CENTRALES DE LA INFRAOSCURIDAD

Los sucesos se pueden dar en cualquier orden, por lo que los comentamos individualmente.

1/ Reunión de mercaderes Duergar. Están situados a lo largo de la orilla del río. Habla con ellos y te dirán que Bodhi e Irenicus se dirigen a la ciudad de los Drow. Uno de los Duergar te puede vender objetos, y otro te pude dar un pergamino de libertad que podrías utilizar para liberar a un mago que se quedó aprisionado en una batalla entre magos, al norte de la caverna donde te encuentras.

2/ Sala de los Portales. Es una habitación que conduce a tres habitaciones con portales en su interior, por sus respectivos túneles. Verás a varios elementales luchando, y cuando uno muere sale otro de su portal. Utiliza el pergamino de libertad y será liberado Vithal. Te lo agradecerá y te comentará que ha perdido su libro de conjuros sin saberse ninguno. Si se lo devuelves (está en una ciudad al norte llamada Svirfneblin) podrá entrar en los portales y recuperar valiosos artefactos mágicos de otros planos (más adelante te explicamos cómo). Te dirá que elimines a un gran elemental de tierra que protege el portal; si lo haces recorrerá los portales, consiguiendo objetos pero sin la intención prometida, por lo que te atacará ahora que es invencible. Pero si le vences, lograrás conjuros de 8ª y 9ª nivel, un yelmo y un cetro mágicos.

3/ La Cueva de los Hongos. En uno de los laterales de la caverna hay un globo poliédrico con muchas caras, una de ellas muy triste. Cuando hagas click en cada cara saldrán almas perdidas, algunas buenas y otras malas. Te puedes encontrar con:

– Un loco al que no se le entiende lo que dice que atacará al grupo, aunque no es fuerte.

– Un mago loco y herido al que puedes curar y que te recompensará antes de teletransportarse.

– Un fuerte guerrero Githyanki que os atacará.

– Un poderosísimo Lich que os atacará.

– Un aventurero que acaba de ser atrapado por el globo, y te describirá zonas de la Infraoscuridad. Un Svirfneblin te agradecerá que lo hayas liberado. Puedes decirle donde está su padre si has estado en la ciudad de Svirfneblin.

4/ El Puente sobre el río Subterráneo. Los Kuo-Toans que guardan el camino terminarán por atacarte.

5/ Túneles a otras localizaciones. Son tres, a la zona donde habita un Contemplador, una ciudad de Azotamentes y la ciudad Kuo-Toan, explicadas en otro apartado.

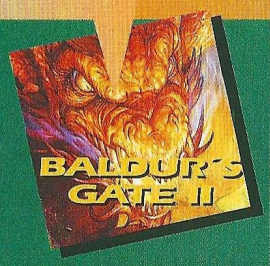
6/ La puerta de adamantita. Tienes que hablar con el Dragón Argénteo para que por ilusionismo te convierta en Drow y puedas cruzar esta puerta, que te conduce a la ciudad Drow (haciendo click). Cuando te pregunten de donde procedes tienes que contestar que de Ched Nasaf, otra ciudad Drow, y te conducirán a la Asociación de Hombres Guerreros; de otra manera la ciudad se os volvería hostil.

7/ El Puente a la ciudad Svirfneblin. Cuando llegues di que vienes de la superficie, y te dejarán pasar a la ciudad y te dirán que vallas a ver al Rey. Te pedirá que derrotes al extraño ser que encontraron en unas excavaciones que conducían a regiones extrañas y que selles la entrada con un Earthquake Scroll. Cuando lo consigas el Rey te dará la Gema de Luz, capaz de hacer desaparecer cualquier tipo de oscuridad. También te hablará del Dragón Argénteo que te dará pistas sobre Bodhi e Irenicus. En la ciudad verás a un guerrero que compra y vende objetos y al padre del Svirfneblin, que está encerrado en el globo mágico; si le rescatas te dará un objeto mágico.

8/ Las minas de la perdición. Por uno de los túneles llegarás a una puerta de hierro que sólo se puede pasar si consigues el permiso expreso del Rey de los Svirfneblin. Al llegar a la parte oeste hay un pozo sin fondo, en el que si haces click dos veces saldrá un Baalor que os atacará.

9/ Escaleras a la guarida del Dragón Argénteo. Con la Gema de Luz del Rey Svirfneblin disiparás la oscuridad mágica y podrás hablar con el Dragón, al que le han robado los huevos. Han sido Irenicus u Bodhi y si intenta recuperarlos ella misma (la dragón) los destruirán. Por lo tanto no te niegues y os convertirá en Drows por el tiempo suficiente para realizar la tarea, y como recompensa te enseñará la vía de escape de la Infraoscuridad y te regalará un arco mágico. También puedes hacer que te transforme en Drow y seguir los túneles del oeste, por donde te aconseja no ir.

10/ Una buena ruta de escape de la Infraoscuridad. Ya convertidos en Drow, en la esquina superior izquierda del mapa hay dos puertas de adamantita y guardianes



muy poderosos a los que te costará vencer. Si Viconia está en tu grupo puedes intentar sobornarlos. Después de las puertas y el túnel llegarás al campamento Drow. Atraviésalo y pasa por la sala de estatuas o por las escaleras hasta la superficie.

LA LINTERNA RHYNN

Un grupo de Elfos guerreros te llevarán a la tienda de campaña de Elhan y te contará que los Elfos malvados han hecho desaparecer la ciudad de Suldanesselar y te pedirá que encuentres la Linterna Rhynn, con la que se puede atravesar cualquier embrujo. Por desgracia la Linterna la tiene Bodhi en su guarida subterránea de Athkatla. El Elfo te dará cinco viales de agua bendita para defenderte de los no-muertos de Bodhi e insistirá en que busques ayuda. Debes seguir estas instrucciones:

Consigue ayuda de la Noble Orden del Muy Radiante Corazón. En Athkatla entra en la base de los Caballeros y un escudero te llevará hasta el Prelado Wessalan; terminarás convenciendo a los Paladines.

Habla con Aran Linvail: si trabajaste para los Ladrones de las Sombras te prestará ayuda.

Hazte con los servicios de Drizzt Do´Urden, al que probablemente te encuentres por el camino, y no te enfrentes con él.

En la cripta de Bodhi reúnete con los refuerzos y no cojas ningún objeto del grupo de Drizzt, para no tener problemas.

Vierte los viales de agua bendita en los pozos de sangre y debilitarás a los vampiros (más lentos y fuerza 5) y a Bodhi, que sufrirá según el número de viales. El orden es: 2 de fuerza, 2 de destreza, y 20 puntos de vida. Se anulan sus poderes regenerativos y se enlentecen sus acciones.

Elimina a Bodhi y clávale la estaca en su sarcófago. El corazón de Bodhi y la Linterna aparecen en tu inventario

Entrégale la Linterna a Elhan; tras usarla, te encontrarás en la entrada de Suldanesslar. Elhan te abrirá las puertas y verás como ha dejado Irenicus la ciudad.

SULDANESSLAR

Debes reunirte con Elhan en el nuevo templo para que busques a Ellisime. Mientras deambulas por la ciudad te puedes encontrar con lo siguiente:

Rescata a unos Elfos que están siendo atacados por un Rakshasha. Te dirán que vayas a ver a Demin la sacerdotisa.

Unos Elfos lloran por la muerte de sus compañeros y te dirán que vallas a ver a Demin.

- La casa de Demin está siendo atacada por unos Rakshasha y tienes que detenerlos y rescatar a Demin, que te dirá que Ellisime está preso en el Palacio. Encuentra los tres artefactos mágicos que han sido robados, y que son necesarios para invocar a los Espíritus Guardianes en el Templo (un talismán, una copa y una espada).

- Un Elfo se enfrenta a un demonio utilizando la espada que buscas. Cógela del cadáver.

- Un puzzle con paneles tras el cual está el talismán. La solución es: Corelon, Rilifane, Agua, El Arbol de la Vida, y Suldanesslar.

- Quítale la copa al Dragón Negro.

EL TEMPLO Y EL PALACIO

Al entrar al templo elimina a Suneer, y coloca los tres objetos en la estatua que está en el centro del edificio. Entonces aparecerá un Avatar de Rilifane, Dios de los Elfos, que liquidará al resto de enemigos y llamará a los Espíritus Guardianes. Esto hace que se abran las puertas del Palacio y puedas hablar con Demin y Elhan, quienes te apremiarán porque Irenicus prepara una acción desesperada. Las habitaciones del Palacio son:

- Sala del Árbol. Si lo sacudes enérgicamente, te regalará sus frutos.

- Sala de las Cascadas. Si las desactivas dejarás al descubierto una escalera que podrás utilizar próximamente.

- Sala de las Estatuas. Tienes que encontrar los instrumentos que están tocando las dos estatuas, para lo cual tienes que salir del Palacio, y buscar dos localizaciones en la ciudad; una con un Elfo atacado por Golems (arpa), otra con montones de cadáveres y un demonio (cuerno). Vuelve a la sala de las estatuas y las cascadas dejarán de funcionar y podrás bajar por las escaleras.

- El Árbol de la Vida. Podrás acceder a su parte central utilizando los frutos recogidos en la primera habitación del Palacio. Mata a las cuatro sanguijuelas para liberar a Ellesime, que lanzará un conjuro para anular el peligroso vínculo que Irenicus había establecido con el árbol.

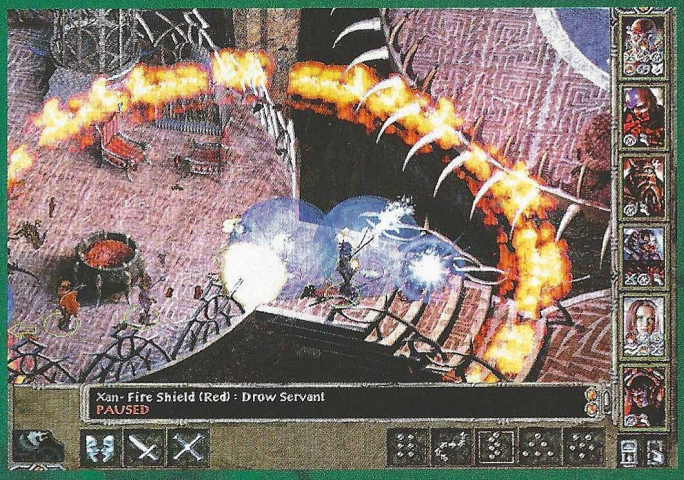
- Tras esto Irenicus te atacará directamente, asi que atácale con todo lo que tengas, hasta que acabes con él. Tras ello, una escena de juego te llevará directamente a una representación de tu propia muerte, aunque esto es otro paso adelante en nuestra aventura.

UN PASEO POR EL INFIERNO

Para abrir la puerta tienes que superar cinco pruebas que demuestren tu fortaleza interior. Son las siguientes:

MIEDO: Estarás bajo un conjuro de miedo sin la posibilidad de la tirada de salvación. Un demonio te ofrecerá una capa de Valentía hecha con piel de ninfas para poder atravesarla. Será mejor que elijas derrotar a los dos Contempladores por tus propios medios y cruces la habitación para coger una de las Lágrimas de Baal

EGOISMO: Un demonio raptará a un miembro de tu grupo y tienes que elegir una de las dos puertas que hay en la habitación. Si vas por la de la izquierda pierdes permanentemente 2 puntos, 1 punto de destreza y se reducen tus puntos de experiencia a 75.000. Por la derecha no ocurre nada pero el otro personaje explotará. Coge la Lágrima en la habitación del Demonio.



AVARICIA: Un demonio te ofrece la Cuchilla Negra, un arma muy poderosa y necesaria para la siguiente sala. El guardia es un genio al que liberarás si le das la Cuchilla Negra, o elimínalo para quedarte con la Cuchilla y acceder de las dos formas a la Lágrima.

ORGULLO: Un personaje que encarna al orgullo te ensalzará, y te dirá que mates al monstruo que hay en una caverna. Si no le preguntas a este personaje por qué deberías matar a monstruo, te esperará dentro de la cueva un Dragón Rojo, pero si se lo preguntas aparecerá un Dragón Argénteo.

IRA: En medio de una gran caverna está Sarevok, quien intentará irritarte. Si no lo consigue será el quien te ataque.

LA BATALLA FINAL

Con las Lagrimas abrirás la puerta y verás a Irenicus con muchos puntos de vida, alto nivel de resistencia y cinco demonios, y te atacarán todos a la vez. La batalla se va a alargar; irán pasando por las salas donde pasaste tus retos, activando mecanismos ocultos intentando que no lo alcances. Cuando lo derrotes verás la emocionante escena final.

Con esto habrás terminado esta apasionante aventura.

Pasamos a relataros otras búsquedas y lugares que podréis completar durante el viaje y hasta la resolución de la aventura.

LA FORTALEZA DEL GUERRERO

Conseguida la Fortaleza, Major Domo te explicará cómo administrarla.

1/ Él se encargará de supervisar diariamente las operaciones y la recaudación de impuestos como quiera el jugador.

2/ Debes visitar el Castillo por lo menos una vez al mes para administrar justicia, supervisar todo y para ayudar en las tareas que superen a Major Domo. Si no lo haces, él te mandará a buscar.

3/ Puedes aumentar los impuestos cuando quieras hablando con Major Domo, pero sólo puedes quedarte con 500 monedas a la semana como máximo; el resto es para el mantenimiento del castillo

4/ Lady Delcia, si está viva, te dirá que se marcha del castillo. Mientras que Nalia esperará allí por si quieres reclutarla.

5/ Tus súbditos pueden enfadarse si no gobiernas con coherencia. Cuidado con las subidas de impuestos. Si el enfado de tus súbditos aumenta puede haber una revuelta popular y perderás el castillo. Serás teleportado al exterior. Si Nalia está dentro no podrás volver a hablar con ella, y si está contigo se enfadará y abandonará el grupo definitivamente.

6/ Cuando Major Domo te reclame para un problema atiéndelo lo mejor y lo antes posible. Ahora te describimos los problemas que se te pueden presentar.

Una semana después de que tomes posesión del cargo, Thomas Bendelia, mercader, entrará en la sala diciendo que su caravana ha sido asaltada por bandidos cuando cruzaba los dominios del jugador. Al ser el único mercader que pasa por allí te advertirá de que dejará de venir si los ladrones no son castigados y pide una indemnización de 1.000 monedas y Major Domo te pide 500 para el ejercito. Dependiendo de tu actitud y de tu Carisma ganarás o perderás popularidad, pero te recomendamos que le pagues al mercader algo de dinero.

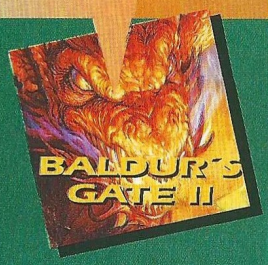
A las tres semanas el capitán de la guardia te trae a Lastin, uno de sus guardias que ha sido pillado mientras robaba. Si le dejas hablar te explicará la mala situación económica que están pasando él y su familia debido a la enfermedad de su mujer. Si lo ejecutas bajará tu popularidad, si lo expulsas o lo perdonas todo quedará igual, y si le das 500 monedas aumentará tu popularidad.

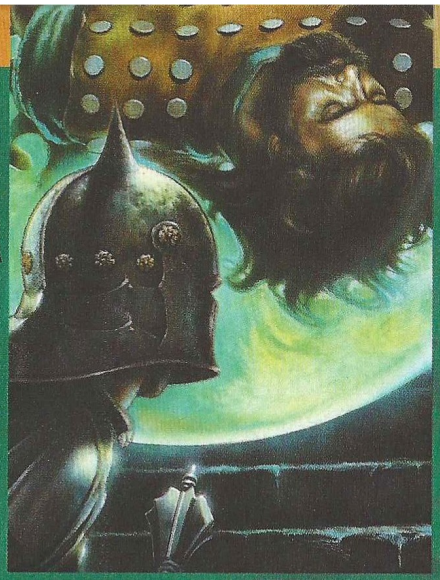
A las cuatro semanas viene Bolumir, un clérigo que fue expulsado de su puesto anterior por su mal carácter. Puedes aceptarlo o negarte.

A las seis semanas debes completar la búsqueda de Nalia/Isaea si Nalia está en el grupo. Entonces vendrá Lord Roenall a pedir audiencia; si se la deniegas promete volver con un ejercito. Si lo recibes te pedirá que le devuelvas el castillo. Si aceptas perderás el castillo para siempre, si no volverá con un ejercito.

A las siete semanas una de las sirvientas, después de la muerte de sus padres, ha estado sirviendo para D´Arnise y depende de ti dejarla ser libre para permitirle que se case con Jessup. Si no les das las bendiciones y les dejas sin regalo tu popularidad disminuirá. Si les haces un pequeño regalo de 100 monedas te quedas igual, pero si les haces un regalo de 500 monedas tu popularidad aumenta.

En la octava semana unos prestamistas te reclamarán una deuda que contrajo Lord D´Arnise, pero que ahora recaen en el nuevo dueño que eres tu. No hay la seguridad de que





sean verdaderos los papeles que lo certifican, pero si los ejecutas disminuye tu popularidad; si les das parte del dinero (si tienes mucho carisma) no pasa nada, y si les das todo el dinero tampoco pasa nada. También puedes matarlos y dar 1000 monedas de oro a las granjas circundantes para evitar que se subleven.

A la novena semana las riadas provocará la pérdida de las granjas y la gente estará hambrienta. Reconstruir las granjas cuesta 5.000 monedas, y si te niegas perderás muchísima popularidad. Por cada 1.000 monedas evitas un punto de popularidad, y si lo pagas todo te quedas como estás. Sólo si además pones muros de contención –a 2.500 cada uno– aumentará tu popularidad.

Y dos semanas más tarde vuelve Lord Roenal con su ejercito. Cuando estés reunido con Major Domo y Nalia, el capitán de la guardia te avisará de que está siendo atacada la puerta principal. Date prisa en llegar a las murallas, Roenal se empezará a reír cuando te vea, lo que te ayudará a encontrarle. Si le matas te quedarás con el castillo, si no lo perderás.

LA FORTALEZA DEL DRUIDA

Si tu druida tiene nivel 14 de experiencia y has terminado con éxito la busqueda en Caravasar, tendrás acceso a la fortaleza del Druida.

Ocho horas después de tomar posesión se aparecerá un espíritu para decirte que te necesita para conseguir el tiempo del equilibrio, y tienes que probar que eres un sucesor digno. Haz lo que te digan. Elimina a Nilthiri y a un Troll Espectral, y para ayudarte te dará un objeto mágico muy poderoso. Ve al sur de la Fortaleza hasta el tumulto de los Trolls y no te olvides de llevar ácido o fuego para carbonizar a los cadáveres. A la derecha del tumulto está Niltrhiri.

Diez días más tarde te propondrá otra tarea, siempre y cuando duermas en la fortaleza. Hace 400 años fue asesinado un gran Druida, y el que está destinado a sucederle ha nacido y está en peligro porque el caos lo posee. Encontrarás al niño junto a las murallas de Caravasar. Pregúntale sobre las voces que escucha y dile que se enfrente a ellas para que pueda vencerlas. El niño cae inconsciente y aparece el caos. Al derrotarle obtendrás una figurilla que te permite convocar a un león durante 5 minutos.

LA FORTALEZA DEL EXPLORADOR

La gente del pueblo arrasará tu cabaña si no logras resolver alguna búsqueda. A los tres días aparecerá Mairyn, un espíritu de los bosque que te pedirá tu ayuda, ya que los hombres de Tomblethen están cavando para encontrar un mapa con un tesoro y lo están haciendo cerca de su lugar sagrado de reposo. Lo mejor que puedes hacer es buscar al este de donde te has encontrado al noble, y encontrarás la segunda parte de la nota. Vuelve a mostrársela y te pedirá que encuentres el tesoro. Es mejor que no te niegues. Tendrás que entrar en el templo en ruinas, eliminar a una horda de esqueletos y a un demonio. Dale el Medallón de Mithril a Lord Igen y NO aceptes su recompensa.

Tres días más tarde un grupo de Orcos o Hobgoblins invadirá las montañas. Cuando entres en la zona un niño te informará de lo ocurrido. Tienes tres días para realizar la búsqueda y pueden ocurrir varias cosas:

Si Madulf no ha muerto todavía, lo encontrarás atrapado en la cueva protegiendo a Dilbert, Neller y Valsben. Los Orcos se encuentran en el exterior de la cueva.

Si Madulf no ha muerto todavía y uno de sus compañeros sí, lo encontrarás en la cueva, pero herido. Los Orcos estarán en el exterior.

Si Madulf está muerto, los Orcos están en el exterior de la cueva preparándose para atacar la aldea. Mátalos y entra en la cueva.

Si Madulf no está muerto, el ministro formará una alianza entre la aldea y el ogro. Si está muerto te dará las gracias.

Cinco días más tarde Delon te pide que vuelvas a la aldea porque Umar ha regresado. Habla con el ministro Lloyd y ve al portal de las sombras y encárgate de los no-muertos y de un demonio Glabrezu. Mata a Umar, que está junto al cristal, y en la superficie Mairyn te recompensará.

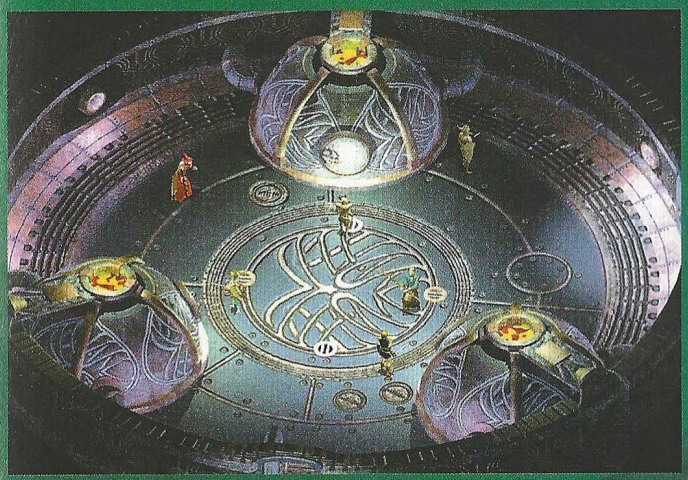
FORTALEZA DEL MAGO

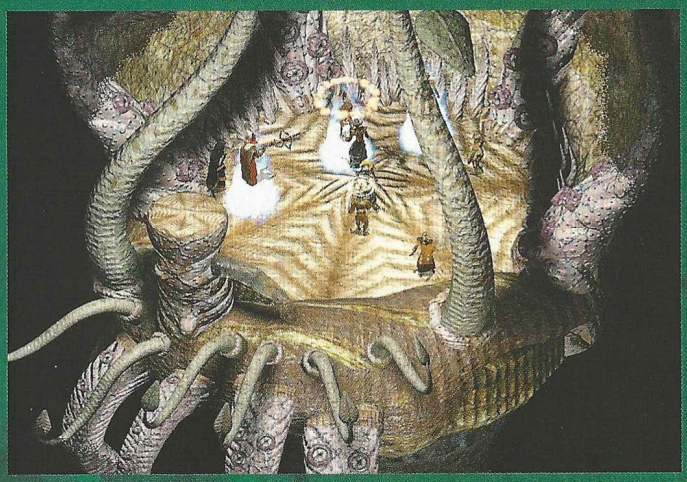
Habla con el mago encapuchado del edificio principal del Gobierno y acepta buscar a Valygar. Hazlo con éxito y manteniendo a los caballeros de Solamnia con vida, y vuelve al interior de la esfera –que ahora es tuya– y habla con los Caballeros. Quieren regresar a Krynn y la esfera ya no es capaz de hacer esos trabajos. Entonces aparece Teos, que te propone una alianza con los magos encapuchados. Si no aceptas abandonas la esfera, por lo que aceptas. Pero, ¿qué hacer con los caballeros?

Habla con Ribalden en el mercado del aventurero y por 9.000 monedas mandará un mago en tu ayuda 24 horas después. Habla con ella y despídete de los caballeros: tendrás mucha experiencia y un cinturón mágico.

También puedes hablar con el Prelado Wesselan en la Orden del Corazón Radiante y pedir que los caballeros se queden a vivir allí, pero no obtendrás el cinturón.

Dieciséis horas después Teos vuelve con tres aprendices de mago que se quedarán contigo una temporada. Tienes que decidir que quieres que te construyan: una Varita (1.000 monedas), una Daga mágica (250 monedas), o un anillo de protección (2.000 monedas); si es muy complicado se pueden equivocar, y Larzt muere durante la construcción del Anillo –además del tiempo que necesitan–. Después pedirán transcribir un conjuro; si eliges tromba de meteoritos Nara explotará. Después será mejor que no les dejes construir ningún objeto más. Sólo recibirás la experiencia si han sobrevivido los tres. Si Morul se gradúa, volverá a la esfera al finalizar todos los eventos para quedarse como aprendiz tuyo. Recibirás un falso mensaje de Teos llamándote y cuando





estés con el, los hombres de Lord Ketlaar Argrim intentarán mataros. Si sobrevives te explicará el asunto, y como conclusión tienes que decidir si matas a la facción anti-mágia. Si aceptas, te dará una Runa de Aprisionamiento para que atrapes al Lord y lo lleves al consejo de magos. Ve a la posada, que está en City Gates, sube las escaleras, mata a los guardias –no uses la magia fuera de ese lugar–, y no mates a Ketlaar. Usa la Runa, regresa a la esfera y conseguirás 7.500 px. Teos te dirá qué es lo que ha pasado con Imoen.

LA FORTALEZA DEL BARDO

Entra en el Distrito Puente. Ve a las Cinco Jarras y verás un teatro en el sótano. Mientras lo ves, oirás a Raelis pedir ayuda. Completa la búsqueda que te propone y tendrás el control del teatro. Al volver, cuando regrese el propietario, le puedes decir que Raelis te dio la escritura de propiedad antes de regresar a Sigil. Deja que Higgold se encargue de los músicos y actores y vuelve en una semana. La misión consistirá en lo siguiente:

- Desde este momento hasta el ensayo general de la obra pasan seis semanas, durante las cuales Mack te buscará para que resuelvas varios problemas. Para cada uno tendrás tres días para llegar allí antes de la siguiente búsqueda.
- Asiste al ensayo general para hacerte cargo de uno de los papeles principales el día de la inauguración.
- Habla con los actores para saber cuanta confianza tienen en sí mismos: cuanto mayor sea la confianza, mejor el espectáculo.
- Piensa lo que gastas a la semana y cuanto puedes recaudar. Te recomendamos que como actriz principal elijas a Iltheia, y encárgate de las diferencias que surjan entre las dos actrices. Y no te olvides de darle la enhorabuena aunque tengas que darle 500 monedas para que aumente el nivel de la actuación.
- Deja a Zeran que improvise.
- Si tienes un carisma de 17 o más deja que Zeran improvise, pero no se lo consientas a los demás o será un desastre –aunque puedes darle a cada uno 500 monedas para que mejore la actuación–.
- El teatro sufre una maldición, Dale a la Clérigo 1.000 monedas de oro y el espectáculo mejorará. Si tienes Carisma y le das 500 monedas el espectáculo no mejorará, pero se librará de la maldición. Si no tienes dinero pero sí un Carisma alto puedes mejorar la actuación sin pagar. Si rechazas su ayuda o tienes un carisma bajo, perderás dinero.
- Desaparece el músico. Puedes contratar a Malmitance por 500 monedas, o dependiendo de tu inteligencia saldrá la partitura peor o mejor. Con inteligencia superior a 15 podrás mejorar un poco, si es de 18 escribe tu la partitura mientras toca Marcus, y si es mayor de 19 la mejora será muy buena, aunque no tanto como contratando a Malmitance, que es la mejor opción.
- Mata a los fanáticos que invadirán el teatro quejándose por el ruido de los ensayos.
- Un músico del consejo acudirá a la representación y Marcus ha enfermado, por lo que tendrás que ocupar su lugar. Esta es la secuencia de lo que has visto en los ensayos por si no te acuerdas: 2,1,1,1,2,1,2,1,2,1. Si la actuación es casi perfecta, el músico del Consejo te regalará el Arpa de Aslaer. Si ha sido mala, Higgilo te ofrecerá 10.000 monedas por el teatro.

LA FORTALEZA DEL CLERIGO

Cuando termines la búsqueda en el Distrito del Templo, vuelve a recoger tu recompensa de quien te la encargó. Ahora formas parte de la orden, así que dirígete al acólito correspondiente (Lara para Lathander / Byron para Helm / Vilon para Talos) para conocer tus tareas. Y tendrás que hablar con Glindin, Ti´Vael, Rania, y Cotirso. Tienes que escucharles y ayudarles a tomar la mejor decisión, sin ir en contra de las leyes de la orden.

Lathander: Con Glidin, dile que se olvide de su mujer y que la deje hacer lo que quiera. Til´Vael debe compensar a la familia del muerto. A Rania hay que darle tiempo para pensar. No luches contra Cotirso. Y ve al Templo de Talos y elimina a Ada, su superior.

Helm: Glindin debe recordarle la fidelidad a su mujer. Ti´Vael debe entregarse. A Rania se le puede devolver la fe recordándole la importancia de sus tareas. Elimina a Cotirso. Protege el Templo de Lathander de los seguidores de Talos e impide la revancha hablando con Lara.

Talos: Que Glindin mate a ambos. Que Ti´Vael mate a los testigos y mátalo tu a él y lleva su cabeza al Inspector Ardis. Haz lo mismo con Rania, y lleva su cabeza al Inspector cuando llegue Cotirso y cúlpale a él. Mata a Kreek en el Templo de Lathander.

LA FORTALEZA DEL PALADIN

Al completar la búsqueda que te propone Jierdan en la Corona de Cobre en los Barrios Bajos, habla con Garren y te propondrá que formes parte de la Orden del Corazón Resplandeciente. Habla con el Prelado Wesselan y con Reirac, y tendrás una habitación y una serie de misiones:

– Pon un poco de orden en Las Colinas de Umar. Tras hablar con Crolus puedes elegir entre apoyar a los campesinos y acusar al Baron por los crímenes cometidos o ser fiel a tu voto y arrestar a los granjeros. En cualquier caso tendrás que luchar.

– Una rica familia ha sido asesinada y sólo ha sobrevivido una hija, a la que la orden quiere que protejas en un refugio del Distrito Portuario hasta que sus parientes lleguen de Muran. Entra en la casa que hay a la derecha del Templo de Oghma, y defiéndela de los asesinos. Cuando llegue su abuelo ten cuidado, porque podría ser un asesino disfrazado. Lanza el conjuro de Detectar el Mal y si es su abuelo entrégale a Tyrianna, si no, elimínalo.

– Obliga al Dragón Rojo de las Colinas de Umar a que te de la Espada Vengadora Sagrada.

Resident Evil 3: Nemesis

Ciudad Maldita

Raccon City no puede escapar a su destino. Cuando Jill Valentine escapó de la mansión a las afueras del pueblo, no podía imaginar cuál sería su terrible futuro. La más temible de todas las criaturas creadas por la corporación Umbrella, Nemesis, sería el arma genética más perfecta creada jamás por el hombre, y su objetivo principal era acabar con Jill.

En Resident Evil 3: Nemesis te enfrentarás a gigantescas hordas de zombis, pero deberás prestar una especial atención a Nemesis, el epicentro de la aventura. El enemigo más poderoso de toda la saga está buscándote, y tienes muy pocas opciones de escapar con vida. Si te encuentras atrapado en algún lugar de Raccon o el miedo ha paralizado tus músculos, no dudes en consultar esta práctica guía, lo necesitarás.

Unos pequeños consejos antes de empezar:

1º *Conserva la munición y procura disparar siempre a la cabeza de los zombis cuando tengas armas potentes. Disparar lo justo resulta esencial en los niveles más altos de dificultad, mientras que en el fácil la munición es bastante abundante.*

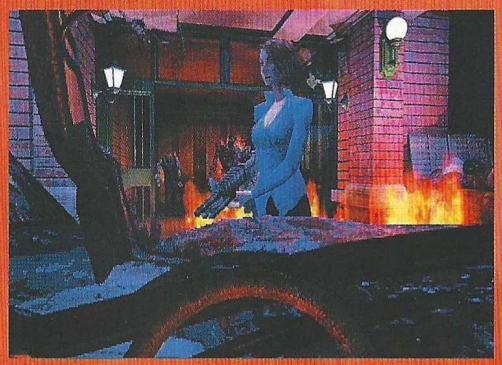
2º *Revisa todos los cadáveres. Como viene siendo habitual en la serie, éstos pueden esconder ficheros con información sobre el juego, además de municiones varias.*

3º *Si te pierdes o no entiendes el camino con la guía que te damos, mira en el mapa del juego, verás dónde te encuentras y hacia dónde está situado el lugar de destino. Es importante recoger todos los mapas que podamos, para no perder tiempo intentando encontrar alguna localización.*

EL JUEGO

Después de la tremenda explosión, tendrás el control de Jill (comenzando en el nivel fácil tendrás el rifle automático). Sólo podemos seguir caminando hacia delante, hasta el contenedor de basura, delante del cual verás un zombi fácil de eliminar; ahora sube por el contenedor hasta el otro lado. Contemplarás una secuencia, donde Jill es acosada por un grupo de zombis, pero afortunadamente podrá escapar empujando una puerta, justo antes de ser rodeada.

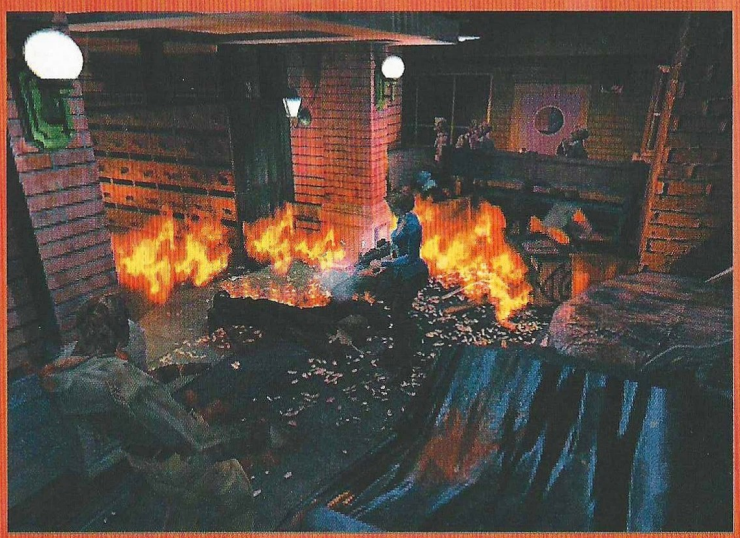
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS



El almacén

Nada más entrar, veremos otra secuencia donde un hombre aterrorizado nos cuenta que su hija ha muerto en las calles. Correrá a esconderse en un trailer de camión, diciendo que prefiere morir de hambre antes que volver ahí fuera. Si vamos al lado contrario del camión, encontraremos municiones hacia la derecha, tras lo cual subiremos las escaleras hasta llegar a la oficina. En la parte derecha encontraremos las llaves del almacén, así que recógelas, tras lo cual revisaremos el armario para conseguir objetos y municiones. En esta sala también hay una máquina de escribir para grabar la partida, lo cual es recomendable si jugamos en el nivel más fácil de dificultad, ya que no habrá límite en la cinta de tinta para grabar, pero si juegas en un nivel más alto, recuerda que también la tinta es muy escasa.

Cuando hayas terminado en la oficina, es el momento de salir del almacén, así que usa la llave que has cogido anteriormente y después deséchala. Una vez fuera sigue recto hasta la siguiente puerta y ábrela. Estas en la calle, y tienes que continuar hacia la izquierda, hasta una puerta del fondo situada después de la entrada tapada con maderas. Entra y sigue caminando hasta la primera puerta de la izquierda, tras intentar abrirla, verás una secuencia donde Brad sale huyendo de unos cuantos zombis, tras lo cual repartiremos un poco de plomo para matarlos a todos. Con el camino ya despejado, entraremos por la puerta y bajaremos las escaleras, donde podremos conseguir la escopeta recortada y la gasolina para el mechero. Sube por las escaleras, y continúa por la calle de enfrente (encontrarás unas hierbas curativas), caminando hasta el final de la misma. Ahora hemos salido a la calle principal, caminamos hacia la izquierda llegando hasta un bar que tiene unas escaleras descendentes frente a su puerta, que por el momento permanece cerrada. Continua por la misma calle, y sigue hasta ver unas escaleras de incendios por las que subiremos (antes de subir del todo, recoge el mapa que hay en la pared de la derecha, sirve para la zona norte), recogiendo algunas hierbas curativas en la parte de arriba. Vuelve a bajar por las escaleras, y sigue caminando por la calle de la derecha (eliminando a unos cuantos zombis de paso), hasta encontrar una puerta que por fin nos permita acceder al bar por detrás.



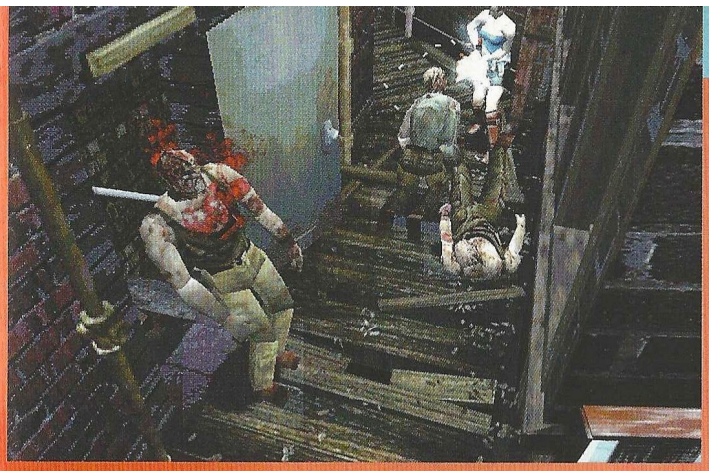
Dentro del bar

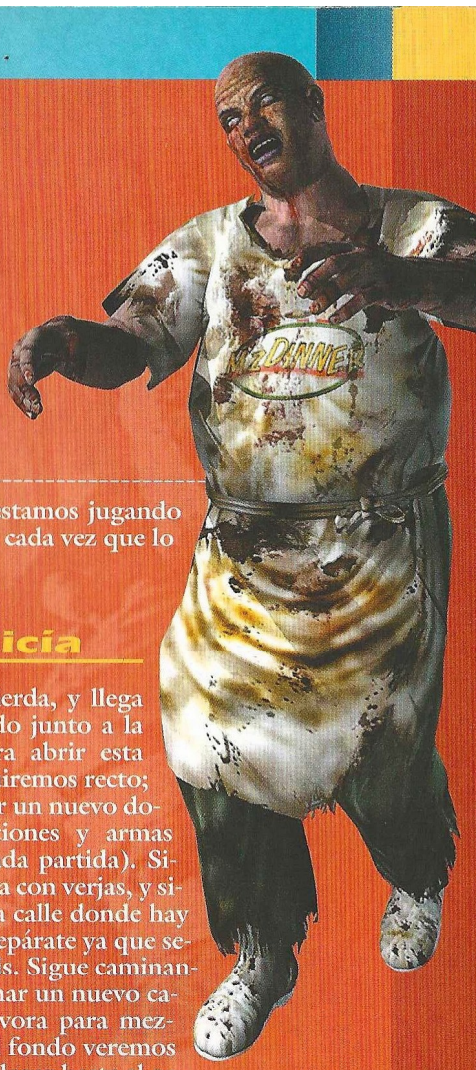
Dentro verás a Brad disparándole a un zombi, así que puedes ayudarle a terminar el trabajo si quieres. Cuando lo haces, Brad nos advierte sobre una criatura muy peligrosa, que anda buscando a los miembros de S.t.a.r.s para irlos eliminando, tras lo cual se va corriendo. Ahora es el momento de registrar el bar, y conseguir el mechero, y unas municiones de la caja registradora, tras lo cual volveremos a salir por donde hemos entrado.

Fuera del bar

Sube las escaleras, y sigue caminando hacia la derecha, luego gira por la primera calle de tu izquierda (verás una papelera), y sigue caminando hasta la puerta del fondo, que abriremos. Al otro lado de la puerta verás una escena con los siguientes elementos: unos zombis tras una barricada al fondo a la derecha, un barril explosivo en la parte derecha de la calle, a media distancia de los zombis, y una puerta bloqueada por una soga. Lo que tenemos que hacer es acercarnos hasta los zombis muy despacio, y cuando estos derriben la barricada, volveremos corriendo hacia atrás, hasta situarnos a una distancia prudencial del barril explosivo. Cuando los zombis pasen cerca de éste, lo dispararemos y habremos terminado con el problema. Ahora podemos avanzar hasta el fondo, tras la barricada y encontrar una foto en el cadáver, además de unas hierbas curativas. En la puerta de la soga, tenemos que usar el mechero, previa recarga con la gasolina encontrada con anterioridad para quemar la cuerda empapada en combustible y pasar.

Sigue caminando recto, y verás un gran incendio a tu izquierda, prepara la artillería, porque serás atacado por un par de perros zombis bastante pesados. Cerca del fuego, encontraremos una boca de incendios, pero al examinarla nos daremos cuenta de que hace falta una manguera para usarla. En el callejón, podremos entrar en una estancia donde podremos guardar la partida y recoger algunos objetos.





Al salir, ve hacia la izquierda hasta llegar hasta la estación de policía, pero ten cuidado, ya que después de abrir la puerta verás a Brad salir corriendo, y Némesis hará su aparición. En este momento se nos presentarán dos opciones, luchar con Némesis o entrar en la estación de policía, nosotros hemos escogido la primera opción.

Si estamos en el nivel fácil, no representará una gran dificultad, pero no debes permitir que te agarre, ya que es en estos momentos cuando más energía nos quita, así que muévete rápido. Cuando lo hayas ¿matado?, examina el cuerpo de Brad para conseguir su placa de policía, tras lo cual entraremos en la comisaría. Justo al lado de la puerta encontrarás unas hierbas curativas; tras recogerlas nos dirigiremos hacia el centro de la sala, donde veremos un ordenador, un mapa de la estación de policía, y algunas municiones. Examina la placa de policía de Brad para conseguir la tarjeta S.t.a.r.s, y después usa ésta en el ordenador. Cuando lo hagamos, nos aparecerá en pantalla la localización de la llave de la oficina, situada en la sala de pruebas, y de paso apuntaremos el código para abrir el contenedor (4312). También podemos aprovechar para grabar la partida en la máquina de escribir que hay junto al ordenador, tras lo cual, nos dirigiremos hasta la puerta de la izquierda, que de momento es la única accesible desde aquí. Tras cruzar, nos encontraremos con algunos zombis en las dos pantallas siguientes, pero no supondrán un gran problema. Sigue por la sala de la izquierda, y comprueba el cadáver para obtener el informe de Marvin. Sigue y entra por la puerta, hasta la sala de pruebas, a tu izquierda verás una luz parpadeando, así que examínala para conseguir una gema azul. Al otro lado de la habitación, y examinando la pared de la izquierda, podrás ver un compartimiento que se abre con una clave (aleatoria cada vez que jugamos) obteniendo la llave símbolo.

Subiremos hasta el segundo piso, (antes de subir, podremos grabar la partida y recoger municiones, en una habitación que hay bajo las escaleras a la derecha) y entramos por la puerta de la derecha, fácilmente identificable además de requerir el uso de la llave símbolo, que posteriormente desecharemos. Dentro examinaremos el fax a nuestra izquierda para leer el mensaje de Kendo. En el armario de la derecha, podremos recoger un lanzagranadas, frente al mismo recogeremos un bote de spray medicinal, y en el centro de la sala recogeremos un objeto imprescindible, la ganzúa.

Al salir de la sala, la radio se pondrá en marcha escuchando un mensaje de un tal Carlos pidiendo refuerzos, tras escucharlo saldremos de la habitación y volveremos a bajar. Cuando estamos llegando abajo, Némesis aparecerá de nuevo entrando por una ventana, y de nuevo podremos luchar con el, o salir corriendo de la estación de policía (si estamos jugando en el nivel más alto de dificultad, cada vez que lo matemos nos dejará un objeto).

Fuera de la estación de policía

Al salir, ve hacia la izquierda, y llega hasta la puerta del fondo junto a la galería y el fuego. Para abrir esta puerta usaremos la ganzúa y seguiremos recto; examina el cadáver para conseguir un nuevo documento o municiones (municiones y armas pueden variar su situación en cada partida). Sigue hacia delante hasta una puerta con verjas, y sigue caminando hasta llegar a una calle donde hay un accidente de autobús, pero prepárate ya que serás atacado por tres perros zombis. Sigue caminando y a la izquierda podrás examinar un nuevo cadáver donde conseguiremos pólvora para mezclar para crear las municiones. Al fondo veremos una puerta que cruzaremos para llegar hasta el garaje, donde examinaremos el coche chispeante, recogiendo el cable de energía. A la izquierda encontraremos una sala para grabar la partida, o recuperar algunos objetos del baúl. Cuando hayamos terminado saldremos por la otra puerta, siendo atacados por algunos perros más.

Zona de construcción

En esta zona encontraremos nuevos enemigos, los deimos, que son bastante resistentes, a los que habrá que dar de comer algo de plomo, ya que parecen tener hambre. Al principio y a la izquierda, recogeremos el mapa del centro de la ciudad, después examinaremos el cadáver para conseguir algunas municiones. Si te fijas en el escenario, arriba verás colgando unas cajas, ideales para aplastar a nuestros nue-

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

vos enemigos cuando pasen por debajo, ya que podremos dispararla para hacerla caer. A la izquierda encontraremos un ascensor, pero no tenemos la batería necesaria para activarlo, así que de momento, continuaremos por la otra puerta (no por la que entramos).

Enseguida tendremos que volver a elegir nuestro camino: ir al restaurante o a la oficina de prensa, eligiendo la primera opción (usa el mapa).

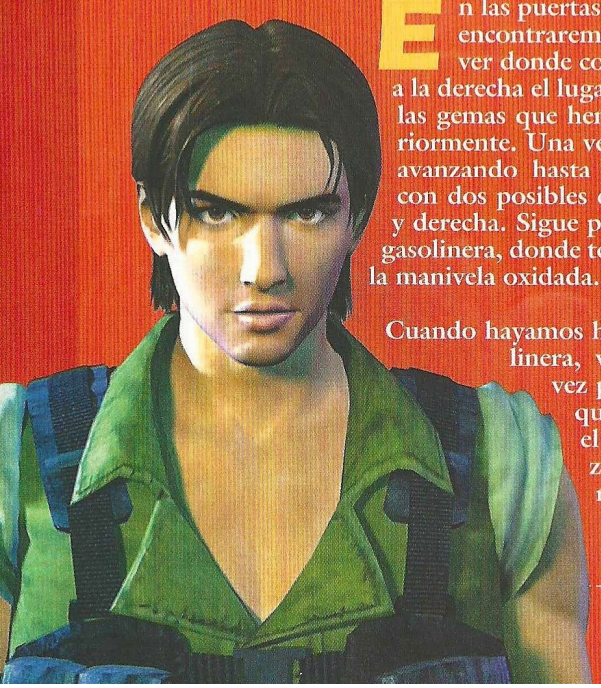
En el restaurante

Antes de entrar en el restaurante podremos grabar la partida, así que aprovéchalo (usa de nuevo el mapa, si es necesario) y recoge la manivela oxidada.

Una vez dentro recoge la guía de la ciudad, y busca en los armarios el gancho y pólvora para mezclar. A continuación, usa el gancho en la compuerta que hay en el suelo, situada en la cocina. Cuando estemos a punto de bajar aparecerá Carlos y hablaremos con el; lamentablemente Némesis también viene a saludarnos, por lo que de nuevo habrá que elegir una ruta de escape: bajar al sótano o esconderse en la cocina, escogiendo la primera opción.

Abajo todo empieza a llenarse de agua, pero antes de subir, revisaremos el cadáver para conseguir la segunda gema, tras lo que volveremos a subir y saldremos corriendo. Podemos quedarnos a luchar, pero como no será la última vez que el pesado de Némesis aparezca, lo mejor es salir disparados hacia Racón City Hall.

Raccon City Hall



En las puertas de Raccon City Hall, encontraremos dos cosas: un cadáver donde conseguir municiones y a la derecha el lugar donde insertaremos las gemas que hemos conseguido anteriormente. Una vez dentro, seguiremos avanzando hasta encontrar un desvió con dos posibles direcciones, izquierda y derecha. Sigue por la derecha hasta la gasolinera, donde tendremos que romper la manivela oxidada.

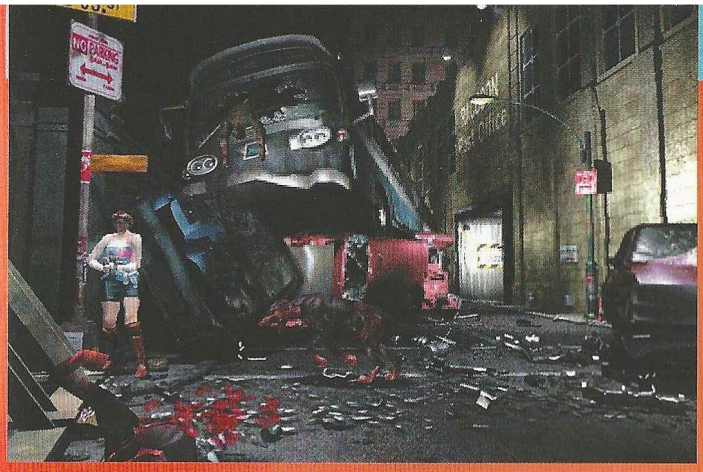
Cuando hayamos hecho esto en la gasolinera, volveremos pero esta vez por el pasillo de la izquierda, llegando hasta el tren. Elimina los zombis que vayan apareciendo, hasta salir del callejón en el que nos encontramos. No tenemos más que seguir avanzando y eliminando algunos sencillos zombis, hasta llegar a un obstáculo, tras el cual podremos entrar por fin en el tren. Dentro y hacia la derecha, podremos encontrar los documentos del mecánico, para a continuación usar el cable de energía. Sigue por la puerta del centro, ahora ya sabemos que nuestro objetivo momentáneo es poner en marcha este tren, para lo cual necesitamos los siguientes elementos: 1) Cable de energía, 2) Fusibles, 3) Mezcla de aceite. Recoge la llave inglesa y vuelve a la gasolinera, eligiendo el camino de la derecha.

En la gasolinera, usaremos la llave inglesa para levantar la persiana, tras lo cual debemos de darnos prisa, ya que los zombis comienzan a venir hacia nosotros en gran número. Recoge toda la pólvora que puedas y ve tras el mostrador. Los zombis siguen acercándose, y el valiente de Carlos se ofrece para detenerlos, obteniendo un valioso tiempo extra, que ocuparemos en recoger objetos curativos y resolviendo un enigma abriendo el panel que encontraremos en la misma sala.

En este panel hay varias luces encendidas, y el objetivo es dejar solamente una luciendo, en tres ocasiones seguidas. Este puzzle también es aleatorio, pero no creemos que os ponga en demasiados aprietos, consiguiendo de este modo la mezcla de aceite.

Tras unas escenas animadas, volvemos a encontrarnos solos; vuelve a la puerta que hay nada más entrar en Bacón City Hall, situada justo a la derecha. La puerta estaba cerrada, pero unos zombis irrumpen desde el otro extremo, sólo para caer ante nuestra potencia de fuego. Tras ello entraremos en la sala y recogeremos el libro de bronce de la estatua. Cuando hayamos recogido el libro, iremos hasta una zona situada cerca del restaurante, se trata de un lugar inundado, donde también observaremos como cae agua, no siendo muy recomendable dejar que nos toque. Es un sitio fácil de reconocer, ya que hay dos huecos en la pared, y un par de hierbas verdes que podremos recoger, si no lo hemos hecho antes. Pondremos el libro en el hueco, tras lo cual recogeremos la brújula de bronce. Es el momento de regresar a la estatua donde recogimos el libro, ya que poniendo en su lugar la recién adquirida brújula, obtendremos la tan ansiada batería.

Con la batería en nuestro poder, ya podemos activar el ascensor de la zona de construcción (donde aparecieron por primera vez, nuestros amigos saltarines). Con el bajaremos hasta el piso de abajo, tras acabar con unos zombis más, entraremos por la puerta de la derecha. Seguimos caminando hasta llegar hasta un panel, que activaremos seleccionando el modo manual, tras lo que usaremos el transformador para abrir algunas puertas en esta planta. Esto se hace jugando con las



intensidades de corriente, pero os ahorraremos el trabajo usando estas soluciones: Palanca A: 15V-25V. Palanca B: 115V-125V. Después podrás abrir las puertas usando el transformador: A: Rojo, azul, azul, azul. 20V– B: rojo, rojo, rojo, azul. 120V

No entres en las habitaciones hasta que las dos estén abiertas, dentro podrás recoger los fusibles y otros objetos. Al salir de la segunda veremos unos zombis intentando entrar, volviendo a encontrarnos ante dos posibles caminos, eligiendo el primero, abrir la salida de emergencia.

Jill hará un gran esfuerzo para abrir esta salida, después sigue por el pasillo y sal fuera con cuidado. A la salida nos esperan unos zombis, pero Nemesis acabará con ellos de un plumazo (o con un misil). Desde luego, no se ha convertido en nuestro colega, porque nosotros seremos los siguientes. Como siempre, escogeremos entre luchar con el (malgastar munición en la mayoría de los casos) o poner los pies en polvorosa.

Usa el mapa para encontrar el punto más cercano donde salvar la partida, tras lo cual meteremos en nuestro inventario la llave inglesa.

Ahora es el momento de salir por la otra puerta de la sala, entrando de nuevo en el garaje, al salir del mismo nos encontraremos en un callejón, pasa por la puerta y continúa hasta que veas una manguera, que cogeremos usando la llave inglesa.

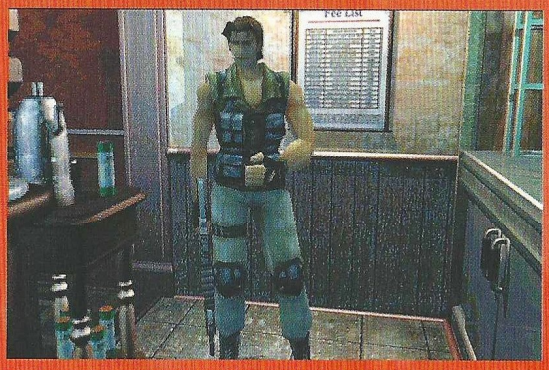
Es el momento de regresar donde contemplamos el primer incendio y aparecieron los perros zombis ardiendo. Usaremos la manguera en la boca de incendios para que Jill apague el incendio, y pasa por la primera puerta que veremos tras el fuego. Sigue por la puerta hasta llegar junto a la oficina de ventas, donde recogeremos la manivela.

Tras acabar con los Deimos, entraremos a la oficina de ventas, donde veremos una escena de vídeo, con Nicholai como protagonista. Revisa las estanterías, para encontrar un fax y otros objetos, además de recoger el informe del manager en la mesa. Ahora podemos usar el mando a distancia para encender la televisión y contemplar el anuncio de productos Umbrella, cuyo nombre tendremos que apuntar. Este nombre, introducido en el ordenador, nos servirá para abrir una de las puertas. Entra por ella y recoge la mezcla del aceite y pólvora para mezclar. Tras intentar salir, veremos una secuencia con los zombis entrando por todas partes: es el momento de inutilizar una de las tuberías de gas para entretenerlos, aunque mientras salimos tengamos que seguir eliminando a unos cuantos más.

Vuelve hasta la zona donde apagaste el fuego, donde a tenor de las decisiones anteriores, puede que tengas que luchar de nuevo con Nemesis, o escapar como en otras ocasiones. Mira de nuevo en el mapa, y ve a grabar la partida. Tras hacerlo, mezcla los dos aceites, con lo que tendremos por fin todos los ingredientes necesarios para poner en marcha el tren.

Antes de regresar al tren, tenemos que hacer algunas cosillas. En la parte trasera del restaurante, podremos encontrar municiones para el lanzagranadas. Tras cogerlas volveremos a la sala donde comenzó el juego, presenciando el desagradable final, del hombre que se había quedado escondido en el camión. Busca por la sala para encontrar el diario de Darío y algunas municiones. De nuevo, volveremos hacia el garaje donde veremos una secuencia con Jill cayendo por un hueco del suelo. Intentando salvarse, podremos elegir entre subir o dejarnos caer, escogiendo la primera opción.

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS



Subiendo, Jill evitará las cajas regresando al garaje. Es el momento de dirigirnos hasta el tren, pero justo cuando lleguemos junto a la estatua Nemesis aparecerá, eligiendo entre un nuevo combate, o una nueva huida (vive ahora y podrás luchar de nuevo más tarde).

De camino al tren

Tras pasar una puerta, repentinamente empezarás a sentir una especie de terremoto; al seguir avanzando todo temblara de nuevo, sólo que esta vez el suelo se abrirá y caeremos en unas alcantarillas. Lo mejor es que lo eliminemos en este momento, aunque también podemos intentar huir. Nuestro objetivo es bajar la escalera, para lo cual tenemos que activar un par de interruptores, y más tarde otro junto a la escalera. Sube por la escalera, y pon rumbo hacia el tren.

Ya podemos poner el marcha el tren, gracias al uso de los tres componentes necesarios. Al hacerlo, Carlos vendrá y nos dará algunas municiones, tras lo cual nos dirigiremos hacia la cabina principal, al tiempo que Carlos se dedica a poner en marcha el tren. De repente escucharemos unos gritos detrás de la puerta, encontrando de nuevo al omnipresente Nemesis bastante furioso. Como siempre, podremos luchar o salir corriendo, pero en ambos casos, Mikhail acabará por suicidarse, destrozando todo con una gran explosión. En este momento debemos volver a decidir entre saltar por la ventana o usar los frenos de emergencia, eligiendo la segunda opción.

Usando los frenos

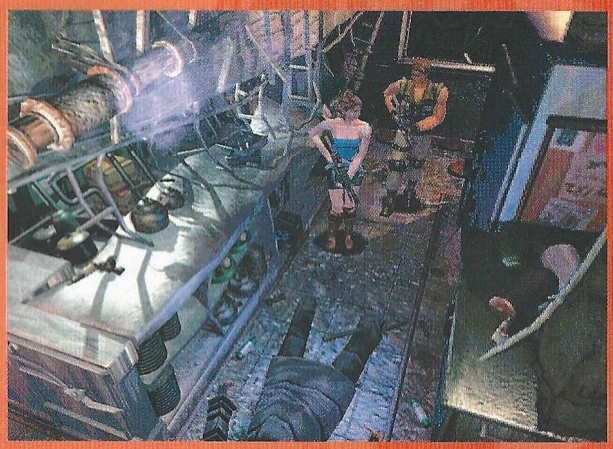
Jill intenta frenar por todos los medios el tren, pero a pesar de todo acabaremos empotrados en el jardín de la torre, donde unos molestos cuervos nos causaran algunas molestias mientras recogemos algunas hierbas curativas. Entra por la puerta a la izquierda de la torre, donde veremos un piano junto a una puerta. Entrando por la misma podremos salvar la partida, y encontrar una llave de la torre, junto a pólvora y otros objetos. Cuando salgas dispara sobre los zombis, y sigue por la puerta que hay enfrente, donde usaremos la llave de la torre. Estamos en el comedor, y en una secuencia de vídeo, Carlos se muestra muy nervioso, y le dice a Jill que nunca van a conseguir salir de este lugar, pero ella le responde con una paliza tipo Matrix... ya en serio, le da una bofetada y le pide un poco más de confianza.

Sal del comedor y vuelve hacia la sala principal, donde al examinar un cadáver, encontraremos municiones y un nuevo informe. En la mesa, podremos recoger el mapa de la torre (no olvides registrar bien las salas, por si te dejas mapas durante el juego). Sal de la sala por el lado contrario, y entra en el estudio para recoger algunos objetos y valiosas municiones. Continua por la siguiente puerta, y graba la partida, después sigue por la puerta y llegaras hasta la siguiente sala, donde podrás recoger una nueva llave de la torre, junto a algunas unidades de pólvora, regresando de nuevo hacia la estancia principal.

Subiremos por las escaleras, y nos equiparemos para luchar contra unas peligrosas arañas, a las cuales conviene eliminar rápidamente, antes de que nos envenenen. Sigue caminando hasta el final del pasillo y entra por la puerta, tras la cual podrás recoger algunas hierbas. Usa la nueva llave de la torre, para hacer descender la escalera, por la que obviamente subiremos. En esta sala podremos grabar la partida y encontrar la herramienta de plata junto a algunas pólvoras. Es el momento de activar la caja de música, y memorizar la melodía para más adelante repetirla correctamente en el panel.

Como premio por resolver este pequeño enigma, recibiremos la cadena chronos, que debemos combinar con la llave de la torre, consiguiendo de esta forma la llave chronos . Esta llave la podrás utilizar en la puerta cerrada del estudio, pero Nemesis, el incansable cazador de S.t.a.r.s, de nuevo viene a darnos un poco de trabajo. Como siempre tendremos dos opciones, pero en este caso elegiremos la primera (encender la luz), ya que resulta la más sencilla. Al hacerlo, Jill iluminará todo cegando a Nemesis, y empujando al mismo por la ventana, dejando el camino libre para entrar por la puerta verde.

En esta nueva sala, registraremos todos los cadáveres para obtener nuevos documentos. Al contemplar toda la sala, verás tres pinturas y en cada una de ellas un reloj, además de tres estatuas donde podrás recoger tres bolas, de ámbar cristal y obsidiana. El objetivo ahora, es un pelín complicado, pero lo que tenemos que hacer es usar las piedras en los cuadros, para conseguir dejar el reloj en las 00:00 en punto. Como el resultado vuelve a ser aleatorio, tendrás que resolverlo



personalmente, pero aquí te vamos a dar los efectos que cada piedra provoca en cada pintura.

–Primer cuadro con la piedra ámbar: -1hora.
–Primer cuadro con la piedra Cristal: -3horas.
–Primer cuadro con la piedra Obsidiana : -2horas.

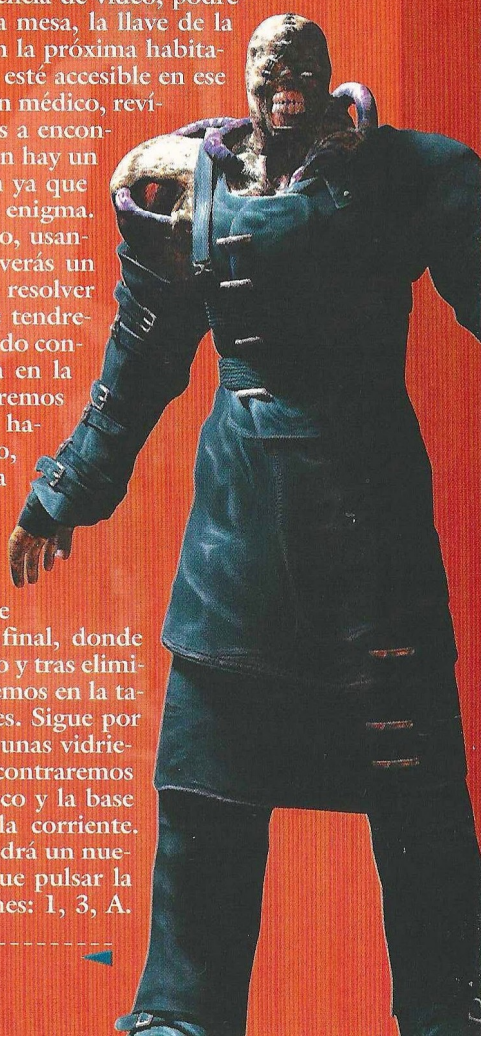
–Segundo cuadro con la piedra ámbar: 3 horas.
–Segundo cuadro con la piedra Cristal: 1 hora.
–Segundo cuadro con la piedra Obsidiana: 2 horas.

–Tercer cuadro con la piedra Ambar: 6 horas.
–Tercer cuadro con la piedra Cristal: 2 horas.
–Tercer cuadro con la piedra obsidiana: 4 horas.

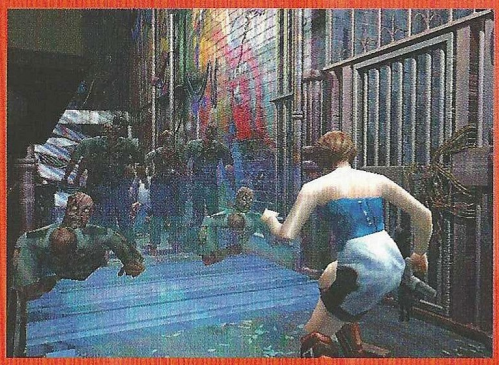
El premio por resolver este nuevo acertijo será la herramienta oro, que podemos encontrar en el cuadro central, y que debemos combinar con la herramienta de plata para obtener la herramienta chronos. Si usamos la herramienta, el reloj de la torre se pondrá en marcha. Es hora de asomarse al balcón, donde contemplaremos una espectacular secuencia de vídeo, donde Nemesis destruye nuestro helicóptero de rescate, además de tener la ingeniosa idea de infectarnos con el T-virus. Carlos acude al rescate, y consigue destruir el lanzacohetes de Nemesis, pero nosotros tendremos que terminar el trabajo. Enferma y agotada, Jill se desmaya tras el combate con Nemesis, por lo que ahora controlaremos a Carlos.

Estamos en el hospital, donde rápidamente entraremos en acción al ser atacados por dos enemigos, después de matarlos avanza en la misma dirección desde donde venían, encontrando algunas hierbas por el camino. Sigue hasta la recepción donde podrás grabar la partida. Revista toda la sala, taquillas, mesa, y el mural de la pared, ya que podrás encontrar la grabadora, el informe del director, el mapa del hospital, munición y hierbas azules.

Tras recoger todo iremos hasta el ascensor y escogemos la opción de subir al tercer piso. Aquí te saldrán al paso unos zombis, si quieres mátalos, pero puedes ahorrar munición corriendo hasta la puerta del fondo a la derecha, donde tras la secuencia de vídeo, podremos encontrar municiones en la mesa, la llave de la enfermería y una nueva foto. En la próxima habitación (la puerta más cercana que esté accesible en ese momento) verás el cadáver de un médico, revísalo y apunta el número que vas a encontrar. Verás que en esta habitación hay un archivador, fíjate en su posición ya que será importante para el próximo enigma. Entra en la habitación de al lado, usando la llave de la enfermería, y verás un cuadro donde se nos propondrá resolver un nuevo problema. Solamente tendremos que poner el mueble en el lado contrario del archivador que había en la otra sala. Después de esto, tendremos que introducir los números que hayamos en el cadáver del médico, consiguiendo de esta forma una parte de la vacuna. Como tenemos que bajar al sótano, volveremos hasta el ascensor para bajar al tercer sótano. Nos encontraremos en otro pasillo, que tendremos que seguir hasta el final, donde entraremos por la puerta. Dentro y tras eliminar un par de enemigos, buscaremos en la taquilla para encontrar municiones. Sigue por la próxima puerta, donde verás unas vidrieras para experimentos. Aquí encontraremos varios objetos, un manual médico y la base media, que sirve para activar la corriente. Cuando lo hagas, se nos propondrá un nuevo enigma, donde tendremos que pulsar la siguiente combinación de botones: 1, 3, A.



RESIDENT EVIL 3 NEMESIS



Cogeremos la segunda parte de la vacuna, y la mezclaremos con la que teníamos para obtener la cura que Jill necesita. Los enemigos que estaban en los tubos de experimentos te atacarán en este momento, pero como no tenemos muchas ganas de hablar con ellos, salimos corriendo hasta conseguir abandonar el hospital. Por si no teníamos mucha prisa, escucharemos un mensaje donde se nos advierte de la inminente explosión de una bomba, dejando solo veinte segundos de margen.

Fuera del hospital

Cuando salgamos del hospital, veremos la destrucción del mismo en un nuevo vídeo, tras lo cual volveremos hasta la habitación donde dejamos a Jill enferma. Por el camino Nemesis aparecerá de nuevo, pero lo mejor que podemos hacer en esta ocasión es huir hasta la sala donde Jill nos espera, y de paso grabaremos la partida. Con Jill completamente curada, volveremos a tener el control de nuestra chica favorita. Pon la ganzúa en el inventario antes de salir por la puerta, y dirigirnos hasta la habitación de los cuadros, pero antes tendremos que luchar de nuevo con Nemesis, ya que antes habíamos salido huyendo. Cuando lleguemos a la puerta que Carlos abrió con la campana, entraremos y seguiremos recto hasta llegar a una puerta cerrada, que dejará de estarlo cuando usemos la ganzúa. Tras esta puerta hallaremos un nuevo punto para grabar, donde si buscamos encontraremos la llave del parque, una foto y algunas municiones. Sal por la izquierda, y tras subir por las escaleras, entraremos en el parque de Raccon. Una vez en el parque, sigue hasta las escaleras que verás a tu derecha. Baja y sigue recto hasta que cruces la puerta que vas a encontrarte, sigue caminando, cruza el puente y de nuevo otra puerta, donde seremos atacados por algunos perros. Examina el cadáver y recoge todos los objetos. Ahora tienes que regresar hasta la entrada del parque, y continuar hacia la izquierda donde cruzaremos una nueva puerta. Dentro encontraremos el mapa del parque junto a unas cuantas hierbas curativas. Tras recoger todo, nos enfrentaremos a otro desafío, con el objetivo de vaciar todo el agua de la fosa, pero será fácil siguiendo nuestros consejos:

1º. Sube el bloque negro de la izquierda, hasta situarlo al lado del blanco de la izquierda.

2º. Baja el blanco de la izquierda hacia donde estaba el bloque negro antes de moverse.

3º. Sube el bloque negro de la derecha, hacia el sitio que ocupaba el blanco de nuestra izquierda.

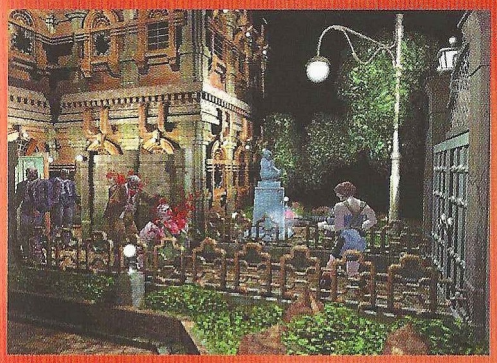
4º. Baja el bloque blanco de la derecha, hasta donde estaba el bloque negro del mismo lado.

5º. Mueve el bloque negro superior, al lugar inicial donde estaba situado el blanco del mismo lado, a la derecha.

6º. Pon el bloque negro de la izquierda, al sitio inicial que tenía el blanco de la izquierda.

Si has seguido todos los pasos correctamente, la fosa se quedará sin agua y podremos bajar por la escalera que hay dentro hasta llegar a las alcantarillas. Cuando estés en ellas, sigue caminando hasta que veas una escalera que subiremos para llegar al cementerio. En el cementerio sigue caminando, eliminando algunos molestos zombis, pero seguiremos avanzando hasta llegar a una puerta donde utilizar la llave del parque.

En la sala recién descubierta, podrás recoger pólvo-



ra y un tubo de hierro, de paso graba la partida tras la puerta que hay en la derecha. Vuelve a la habitación anterior, y equípate con el mechero. Acércate a la chimenea y usa primero el mechero y luego el tubo de hierro, abriéndose el camino hasta la sala de estrategia.

En esta sala podrás recoger algunas municiones, un fax del cuartel general y otra de las llaves del parque. Antes de salir, equípate con el mejor armamento que tengas porque lo vas a necesitar. Sal fuera, y tras contemplar la secuencia de vídeo, el suelo comenzará de nuevo a temblar y aparecerá un gusano gigante que nos atacará. Si quieres vencerlo más fácilmente dispara a los postes de luz para que electrocuten al gusano. Cuando por fin sea historia, sólo tienes que salir del cementerio subiendo la valla, regresando al alcantarillado. Aquí podrás abrir una nueva puerta usando una de las llaves del parque, sigue caminando y sube hasta que veas un puente. Al intentar cruzarlo aparecerá de nuevo Nemesis (no es pesado el zombi este), de entre las dos opciones, elegiremos la de saltar abajo.

Cuando saltamos, Nemesis desiste de seguirnos, así que aprovecharemos para continuar hasta el desagüe y después por la escalera. Continua subiendo, y sigue por la derecha, hasta cruzar una puerta donde podremos salvar la partida además de un manual y una muestra de agua. Ahora sólo tienes que bajar las escaleras y seguir hasta la siguiente habitación, donde usaremos la muestra de agua para acceder a un nuevo problema. Aquí tendremos que colocar los gráficos tal y como se nos muestran; no resulta muy difícil, pero no podemos ayudarte al tratarse de otro problema aleatorio.

Sal hasta el desagüe, y dirígete al lado contrario cuando bajes el escalón. Un grupo de zombis se acercará para saludarnos, pero Carlos acudirá rápidamente y nos ayudará. Tras la secuencia, seguimos hasta la puerta y la abrimos para encontrar algo de munición. Subimos al ascensor eliminando algunos zombis, y recoge el disco de sistema, y el mapa de la factoría, continuando después por la siguiente puerta. Cuando entres contemplarás una nueva secuencia de vídeo, cuando termine, entraremos en la sala para guardar la partida, y recogeremos la llave de instalación, botiquines y algo de pólvora. Sigue hasta llegar a la sala con el gas, si queremos atravesarla, tendremos que pulsar los interruptores correctamente, así que toma nota de la situación de los mismos:

Abajo a la izquierda A, más a la derecha B, doblando la esquina C, más arriba de c D, sigue subiendo y girando a la izquierda F, más a la izquierda E.

1º. A, 2º. C, 3º. D 4º. B, 5º. F, 6º. E, 7º. A, 8º.D.

Al resolverlo, se abrirá una puerta a la que previamente no teníamos acceso; en esta habitación podremos usar el disco de sistema que hemos adquirido hace poco, para abrir una nueva puerta. Sorprendentemente, nos enteramos de un pequeño límite que tenemos para salir de ahí, tan sólo cuatro minutos, que para variar Nemesis se encargará de amenizar con su presencia. Si quieres acabar antes con el, tienes unos tubos de ácido a los que disparar. Ahora recoge la tarjeta de acceso, y úsala para salir de ahí. Con la tarjeta de acceso, ve hasta la puerta que permanecía cerrada y podrás usarla para pasar; ahora sigue avanzando hasta llegar a la sala de control de la torre, recogiendo la munición y el receptor de radar. Si lo tienes todo, ya puedes salir de la sala, pero al hacerlo, presenciaremos una nueva secuencia donde Nicholai será el protagonista, comenzando a dispararnos. Para defendernos tendremos dos opciones, pero elegiremos la de negociar con el. Tras un breve intento de negociación, se marchará para siempre con el helicóptero. Era nuestro helicóptero de rescate, pero llega Carlos para intentar que busquemos otra salida alternativa. Nos separaremos para buscar mejor, así que nosotros bajamos hasta el pasillo, en el veremos un baúl para intercambiar objetos, y un manual para el incinerador. Seguimos caminando hasta una puerta en la izquierda: recoge la munición y sigue por la próxima puerta.

Estamos en un garaje, donde el suelo volverá a vibrar, pero lo único que podremos hacer aquí será recoger la foto y seguir por la siguiente puerta. Sigue andando hacia la derecha hasta encontrar el panel de control y tres baterías. Como no tenemos suficiente energía para activar el panel, tendremos que pulsar las baterías para activarla. Al activar la primera, Nemesis aparecerá con la mutación más horrible de todo el juego, si pulsamos la segunda y la tercera batería el cañón empezará a cargarse, y cuando dispare abriremos un hueco en el suelo por el que escapar, tendréis que ser rápidos porque sólo hay unos cuantos segundos para salir. Al escapar podremos ver como el segundo disparo alcanza a Nemesis pero sin lograr eliminarlo, así que de nuevo tendremos que elegir entre luchar y escapar por la puerta. Cualquiera de las dos opciones nos llevará hasta el final del juego, así que depen-de de cada jugador elegir el modo de terminar su aventura...

Especial Top Secret

Remedios infalibles

Después del atracón que nos hemos pegado con los juegos que nos han regalado los Reyes, hay que conseguir que se nos pase la indigestión lo antes posible. El remedio que os recetamos desde esta página es tomar un par de trucos todos los días antes de irse a la cama y veréis cómo los problemas desaparecen antes de que os deis cuenta.

COLIN MCRAE 2.0

Para introducir los códigos, hay que hacer lo siguiente: Antes de empezar a jugar, creamos un nuevo perfil de conductor, introducimos una etiqueta cualquiera y, cuando haya que escribir el nombre del conductor, tecleamos uno de los siguientes códigos:

allthebuttons todos los coches
greatnews todos los circuitos
minime obtienes el Mini Cooper S

SACRIFICE

Todos los códigos siguientes se introducen en la consola durante la partida. Para activar la consola, hay que pulsar CTRL + SHIFT + "º".

@ bythepowerofgrayskull Curación total
@ yourbulletscannotharmme El hechicero es invencible
@ dontfearthereaper Añade almas
@ ihavethepower Maná máximo
@ castratetheheathens El hechicero puede recoger espíritus rojos
@ timeisonmyside reinicializa el contador de tiempo de los hechizos

Ojo, entre @ y el resto del texto hay un espacio que es necesario respetar para que funcione.

THE MOON PROJECT

Para activar cualquier código hay que pulsar Intro, escribir el texto, y volver a pulsar Intro. Además, antes de poder empezar a usarlos, hay que activar el modo truco, lo que se hace introduciendo el primero de los códigos de la lista.

Código Efecto
Cheater Activa el modo truco que permite usar el resto de códigos
IDKFA Repone munición y repara unidades
MoneyForNothing [cantidad] Da tantos créditos como se hayan escrito en el parámetro [cantidad]
Limit_up [cantidad] Aumenta el límite de unidades a [cantidad] créditos
MyBrainIsFaster 1 Activa investigación rápida sólo para el jugador
MyBrainIsFaster 0 Desactiva investigación rápida
UltraScience Investigaciones más rápidas (no funciona con la que esté en marcha)
ScienceForNothing Investigaciones más baratas (no funciona con la que esté en marcha)
Judgement Day Destruye todos los enemigos en un radio de 8
Smash Destruye todos los objetos en un radio de 8
GoHome! Destruye el objeto seleccionado
ByeBye Destruye edificios y unidades enemigas visibles
Tromaville Daña todos los objetos de la zona
Moonlight Muestra zona
Hide Oculta zona
HereYouAre! Muestra todas las unidades
BeautifulMoon Muestra todo el mapa
Shower Lluvia de meteoritos

GIANTS

Mientras estamos jugando una partida, pulsamos la tecla T para que aparezca la ventana de texto. Una vez allí introducimos cualquiera de los códigos siguientes para lograr el efecto deseado.

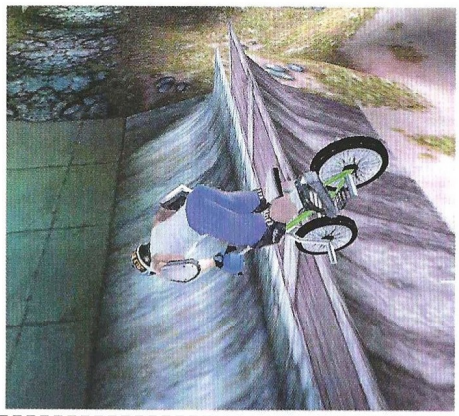
mapshowitall Desvelar todo el mapa
pleasehealme Restablecer salud a tope
allmissionsaregoodtogo Acceso a todos los niveles
basefillerup Energía extra
ineedspells Maná ilimitado
itsmyparty Construcción de casa instantánea
basegoveryfast Construcción rápida de la base

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Acceso a todas las bicicletas
En la pantalla de selección de bicicleta, pulsamos arriba, izquierda, arriba, abajo, arriba, derecha, izquierda, derecha y la tecla de Modificador (F por defecto).

Acceso a todos los estilos
En la pantalla de selección de estilo, pulsamos izquierda, arriba, derecha, abajo, izquierda, abajo, derecha, arriba, izquierda y la tecla de Modificador (F por defecto).

Acceso a todos los niveles
En la pantalla de selección de nivel, pulsamos izquierda, arriba, derecha, abajo, izquierda, abajo, derecha, arriba, izquierda y la tecla de Modificador (F por defecto).



COMPUTER GAMING WORLD

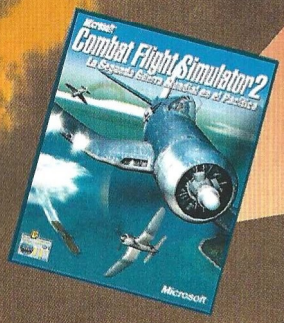
Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de: 3 COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2

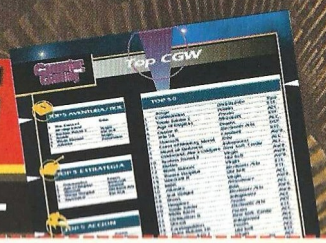
Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.



COMPUTER GAMING WORLD



Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Cupón de votación nº 63

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

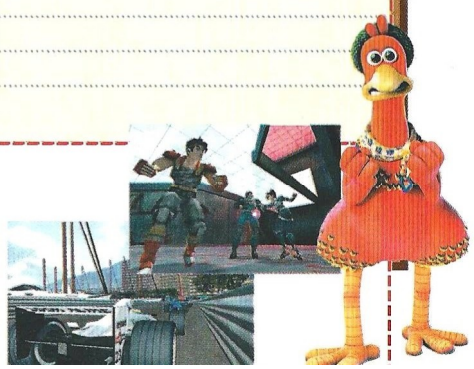
Nombre

Apellidos Edad

Dirección

Localidad C.P.

Provincia Teléfono ( )



CD 63

Emperor: Battle for Dune es uno de esos juegos que sólo con mirarlo por encima te puedes hacer una idea de lo que te espera cuando tengas a tu disposición el juego producido. En el CD-ROM encontrarás un fantástico vídeo en el que podrás ver que todo lo que te decimos es verdad, y que sin duda alguna éste será un juego imprescindible en cualquier colección. Además, encontrarás varias demos jugables de los juegos más recientes, como Colin McRae Rally 2.0, Fate of the Dragon y Quake III Team Arena, con las que pasarás un buen rato. Por supuesto, y como viene siendo habitual, encontrarás aplicaciones en la sección UTILIDADES, que siempre son bien recibidas, como la versión más actual de DirectX. Éste mes, en la sección TSI encontrarás las soluciones para las últimas aventuras gráficas de Mortadelo y Filemón; Dos Vaqueros Chapuceros y Terror, Espanto y Pavor. Ya sabes que, si te quedas atascado, sólo tienes que echar un vistazo para poder seguir. El mes que viene, más.

DEMOS JUGABLES

El CD de este mes incluye un menú interactivo que te permitirá acceder a todos sus contenidos. En los diferentes menús, pulsa el icono de la lupa para obtener información acerca de la aplicación, vídeo o demo, y la flecha para ejecutar el programa de instalación o ver el vídeo. Si por algún motivo este menú no arranca automáticamente al introducir el CD en la unidad de CD-ROM, abre Mi PC, pulsa dos veces sobre el icono del CD-ROM y ejecuta el programa CGW63.EXE. Si prefieres acceder directamente a los contenidos del CD si utilizar el menú, las demos están dentro de la carpeta Demos, las utilidades en UTIL, los vídeos en la carpeta Videos y los Top Secret Interactivos en la carpeta Tsi.

PISTAS:
NO proporcionamos pistas por teléfono.
SERVICIO TÉCNICO: Si tienes algún problema técnico con el CD, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar.

2.- Si tienes Windows 95/98 y el CD no funciona consulta el manual de tu ordenador o con tu proveedor para solucionarlo. Si se produce un error indicándote que no tienes los controladores (drivers) de ratón, CD-ROM y/o tarjeta de sonido o gráfica, intenta instalarlos nuevamente.

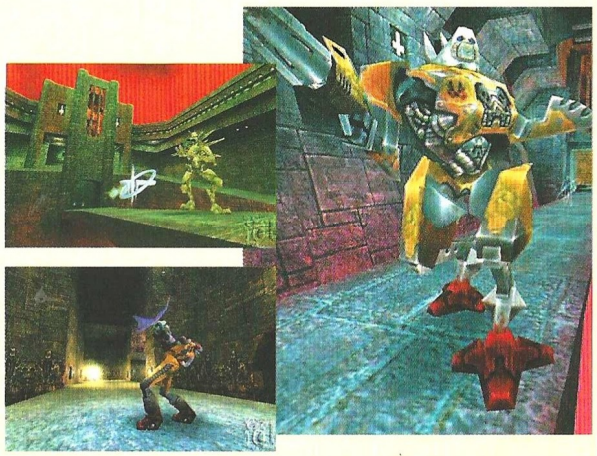
3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escápado algo. Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente: -Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

Nuestro teléfono es el 91 327 79 50, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 horas de Lunes a Jueves y de 13:00 a 15:00 horas los Viernes. **Este teléfono es sólo para posibles dudas técnicas sobre el CD-ROM, y en él no se proporcionan pistas para juegos**

QUAKE III TEAM ARENA

Ya está aquí la esperada expansión de Quake III Arena, uno de los "shooters" más jugados en la red. Con la expansión, además de nuevos modos de juego, tendrás muchas más opciones, que harán que disfrutes como nunca. La versión completa necesita Quake III para funcionar, algo que no es necesario en el caso de la demo.
REQUISITOS MÍNIMOS: P300, 64MB de RAM, Aceleradora 3D
CONTROLES: Como en cualquier Quake, usa el ratón para acabar con tus enemigos.



UTILIDADES para uso de los CDs

Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta APLICACIONES/UTIL del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.

DIRECTX 8

CARPETA: DIRECTX8 INSTALACIÓN: DX80spa.EXE

Aquí tienes la última versión de DirectX. Aunque tengas otra anterior instalada es recomendable que instales esta, ya que es la más potente que hay en este momento. Los programas que te piden las versiones 6.0 o 6.1 funcionan perfectamente con esta. Además, muchos títulos y demos ya requieren DirectX8.

NETSCAPE

CARPETA: NETSCAPE INSTALACIÓN: CB16E403.EXE (versiones ant. a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95/98)

QUICK TIME 4

CARPETA: Qtime4 INSTALACIÓN: QuickTimeInstaller.exe

Con esta versión de QuickTime, podrás ver muchos vídeos de los que antes no podías.

NOTA: Necesitas conexión a Internet para poder finalizar la instalación de un modo correcto.

EXPLORER

CARPETA: EXPLORER INSTALACIÓN: MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95/98)

DEMOS JUGABLES

FATE OF THE DRAGON

Estás en China y corre el siglo II de nuestra era. El país está dividido en tres partes, y tú eres el único que puede volver a unificarla.

REQUISITOS MÍNIMOS: P233, 32MB de RAM, SVGA

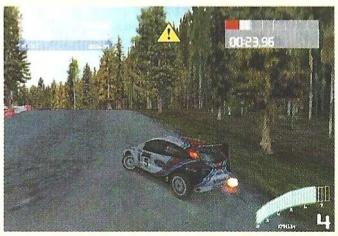
CONTROLES: Desplaza a tus tropas con la ayuda del ratón.

COLIN McRAE RALLY 2.0

Para muchos, éste es el juego de rallys más completo de cuantos existen. Ahora tienes la oportunidad de probarlo y juzgar por ti mismo.

REQUISITOS MÍNIMOS: P233, 32MB de RAM, Aceleradora 3D

CONTROLES: Accede a la opciones y define las teclas o selecciona un dispositivo de juego, aunque puedes usar los cursores como control predeterminado.



SERIOUS SAM

Este "shooter" en primera persona es un digno sucesor de juegos como Doom y Duke Nukem 3D, principalmente por la originalidad de los enemigos y su sencillo sistema de juego. Observa la belleza de Egipto mientras acabas con tus enemigos.

REQUISITOS MÍNIMOS: P233, 32MB de RAM, Aceleradora 3D

CONTROLES: Utiliza el ratón para mover a Sam y salir del embrollo en el que se ha metido.

VIDEOS

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

Si te gustan los juegos de estrategia y, sobre todo, aquello que esté inspirado en Dune, echa un vistazo a este vídeo y pregúntate cómo puede ser cierto lo que estás viendo. Seguro que los dientes te llegan hasta el suelo después de verlo.

FALLOUT TACTICS

Si lo tuyo son los juegos de estrategia en tercera persona con elementos dignos de los mejores RPG's, Fallout Tactics te entusiasmará.

REQUISITOS MÍNIMOS: P266, 64Mb de RAM, SVGA

CONTROLES: El ratón será tu mejor arma en este juego.

DIABLO II

¿Qué se puede decir de Diablo II a estas alturas? Prácticamente nada, únicamente que te verás inmerso en un mundo de magia y brujería absolutamente increíble y que es uno de los juegos más vendidos en todo el mundo. Aunque tarde, Blizzard por fin se ha decidido a publicar una demo jugable.

REQUISITOS MÍNIMOS: P233, 32Mb de RAM, SVGA

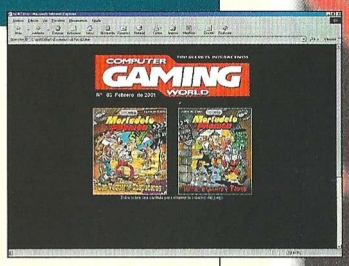
CONTROLES: Mueve a tu personaje con ayuda del ratón.

TOP SECRETS Interactivos

SOLUCIÓN COMPLETA PARA DOS VAQUEROS CHAPUCEROS Y TERROR, ESPANTO Y PAVOR

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95/98. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer instalado en tu sistema, abre la carpeta TSI63 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-63. Pulsa sobre la carátula para acceder a la solución. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows. El texto también está incluido en el raíz del CD-ROM, nada más abrirlo, dentro del documento Solución Mortadelo Terror.rtf y Solución Mortadelo Dos Vaqueros.rtf, que puedes abrir e imprimir con Word, Wordpad o el visor de Windows.



NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secrets Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.

COMPUTER GAMING WORLD

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Diablo II	Havas
2	Vampire	Proein
3	Baldur´s Gate	Virgin
4	La Prisión	Dinamic
5	Outcast	Infogrames

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Age of Empires II	Microsoft
2	Los Sims	E. Arts
3	Commandos	Proein
4	Tzar	FX Interactive
5	Faraón	Havas

TOP 5 ACCION

1	Resident Evil 2	Virgin
2	Half-Life	Havas
3	Messiah	Virgin
4	Tomb Raider III	Proein
5	MDK 2	Virgin

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA 2001	Electronic Arts
2	FIFA 2000	Electronic Arts
3	PC Fútbol 2000	Dinamic
4	NBA Live 2000	Electronic Arts
5	PC Fútbol 7.0	Dinamic

TOP 5 SIMULADORES

1	GP 500	Proein
2	Rally Championship	Friendware
3	Grand Prix 3	Proein
4	Superbike 2000	E.Arts
5	Colin McRae 2	Proein

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Age of Empires II	Microsoft	EST.
2	Diablo II	Havas	AV/R.
3	Los Sims	Electronic Arts	EST.
4	Commandos	Proein	EST.
5	Tzar	FX Interactive	EST.
6	Fifa 2001	Electronic Arts	DEP.
7	Faraón	Havas	EST.
8	Resident Evil 2	Virgin	ACC.
9	Fifa 2000	Electronic Arts	DEP.
10	Half-Life	Havas	ACC.
11	Vampire	Proein	AV/R.
12	Baldur´s Gate	Virgin	AV/R.
13	GP 500	Proein	SIM.
14	Messiah	Virgin	ACC.
15	La Prisión	Dinamic	AV/R.
16	Tomb Raider III	Proein	ACC.
17	Outcast	Infogrames	AV/R.
18	Age of Empires	Microsoft	EST.
19	MDK 2	Virgin	ACC.
20	Caesar III	Havas	EST.
21	Traitor´s Gate	FX Interactive	AV/R.
22	Zeus: Señor del Olimpo	Havas	EST.
23	Warcraft II	Havas	EST.
24	Drácula: último santuario	Friendware	AV/R.
25	Starcraft	Havas	EST.
26	Quake III Arena	Proein	ACC.
27	Silver	Infogrames	AV/R.
28	Blade Runner	Virgin	AV/R.
29	Rally Championship	Friendware	SIM.
30	PC Fútbol 2000	Dinamic	DEP.
31	Icewind Dale	Virgin	AV/R.
32	Curse Of Monkey Island	Electronic Arts	AV/R.
33	Sim City 3000	Electronic Arts	EST.
34	Anno 1602	Infogrames	EST.
35	NBA Live 2000	Electronic Arts	DEP.
36	C&C: Red Alert 2	Electronic Arts	EST.
37	Grand Prix 3	Proein	SIM.
38	La fuga de Monkey Island	Electronic Arts	AV/R.
39	Quake II	Proein	ACC.
40	Devil Inside	Friendware	ACC.
41	Drácula: La Resurrección	Friendware	AV/R.
42	Rayman 2	Ubi Soft	ACC.
43	Gunman Chronicles	Havas	ACC.
44	PC Fútbol 7.0	Dinamic	DEP.
45	Superbike 2000	Electronic Arts	SIM.
46	Unreal Tournament	Virgin	ACC.
47	Morpheus	FX Interactive	AV/R.
48	Metal Gear Solid	Microsoft	AV/R.
49	Deus Ex	Proein	AV/R.
50	Resident Evil III	Proein	AV/R.

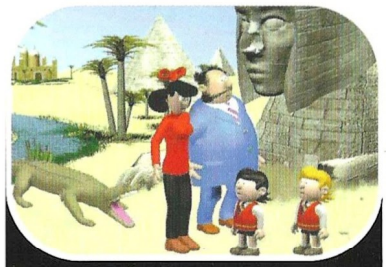
▪ AV/R= *Aventura / Rol* ▪ ACC= *Acción* ▪ DEP= *Deportes*
▪ SIM= *Simuladores* ▪ EST= *Estrategia*

Jugarás

con las nuevas aventuras gráficas de Zeta Multimedia

Zipi y Zape ganan un concurso de TV (haciendo alguna trampilla, eso sí)...

...que tiene como premio una vuelta al mundo para toda la familia con los gastos pagados.



En este viaje alrededor del mundo la familia Zapatilla al completo tiene que salir casi siempre corriendo de los lugares visitados arruinando al organizador del viaje.

La Vuelta al Mundo

¡¡EN TU QUIOSCO!!

Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA

www.zetamultimedia.com

LA MAYOR AVENTURA DE CIENCIA-FICCIÓN
CON TODA LA ACCIÓN DEL ENGINE MEJORADO
DE UNREAL™ TOURNAMENT

THE FALLEN

LANZAMIENTO INMINENTE
Descubre The Fallen en www.fxplanet.com
TOTALMENTE TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

infinite loop

COLLECTIVE STUDIOS

SIMON & SCHUSTER INTERACTIVE

Paramount
A VIACOM COMPANY

FX INTERACTIVE

The Fallen se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática.

Star Trek™ - Deep Space Nine / The Fallen™ © 2000 Paramount Pictures. Todos los derechos reservados. © 2000 Simon & Schuster Interactive, Inc. Editado por Infinite Loop. Unreal es una marca registrada de Epic Games, Inc.